

Det Nye

COMPUTER

Uafhængigt

Commodore-magasin

7. årgang nr. 10
26. september-
31. oktober 1991
Kr. 34,75

**Vi viser hvordan:
Lav din egen
video-film
med Amiga**

- Brændende aktuelt:
Leg kupleder i Sovjet
med nyt Amiga-spil
- 3 animations programmer i test:
Sculpt 4-D, Turbo Silver og Imagine
- Z-budget:
Få styr på dine regnskaber
- The Colour Of Saracen:
Nyt tegneprogram til C64

**Alt om CDTV-software:
Hvad der findes, og
hvad der kommer!**



5 708890 000302



ALLETIDERS ALCOTINI

**ÅBNER I AALBORG
1. OKTOBER**

**ALCOTINI åbner nu
COMPU-CENTER i Aalborg!**
Nemlig i Maren Turisgade 12.
Tlf. 98 12 77 66
(100 m fra Jomfru Ane Gade).
Kom ind og kig. Vi har mange
gode åbningstilbud.
Her har vi valgt nogle få ud,
som også gælder for hele landet:

AMIGA 2000

Komplet Amiga 2000 med 1084S
farvemonitor og Workbench 1.3 samt
"Superbase Personal"

Før 12999,-

Gælder for alle

8999,-

ÅBNINGSTILBUD

A500 PAKKE

Amiga 500 med 3.5" drev, mus, 512Kb, workbench 1.3, extras
1.3 plus 5 kvalitetspil og
QuickShot Phytton joystick.

Før værdi 5388,-

Merpris for 1Mb A 500 300,-

Profex monitor og TV incl. kabel 2399,-

PAKKEPRIS

3999,-

ÅBNINGSTILBUD

3.5" DISKETTER

DS/DD incl. labels

100 stk.

399,-

GVP HARDDISKE

ÅBNINGSTILBUD

A2000

40Mb Fujitsu

u. ram mulighed

3699,-

A2000 52 Quantum, 4899,-

A2000 100Mb Quantum, 6999,-

A500 52Mb Quantum, 5999,-

A500 100Mb Quantum, 8999,-

På alle Quantum HD er der plads til 8Mb RAM.

AT-ONCE TIL AMIGA 500

før 2599,-

Til A2000 2699,-

1999,-

ÅBNINGSTILBUD

NYHEDER

ÅBNINGSTILBUD

LYSPISTOL

Utrølig høj træfsikkerhed.
Rækkevidde op til 2 meter.

Komplet pakke med pistol,

samt 2 spil.

Værdi 997,-

599,-

Ekstra spil:

Enforcer, Alex eller FireStar: **Pr stk. KUN 249,-**

og der kommer snart flere til

DPAINT IV er på banen

Verdens bedste tegneprogram er nu blevet endnu bedre!

Hos ALCOTINI

KUN

999,-

ALCOTINI COMPU-CENTER, ÅRHUS:

Nørre Allé 55, 8000 Århus C.

Tlf. 86 13 98 22.

(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

Åbningstider: Ma.- to: kl. 10-17.30.

Fre. 10-18. Lø. 9-12.



ALCOTINI COMPU-CENTER, KØBENHAVN:

Strandvejen 18, 2100 København Ø.

Tlf. 31 20 73 20.

(Forsendelse tlf. 39 27 73 05)

Åbningstider: Ma.- to: kl. 10-17.30.

Fre. 10-18. Lø. 9-12.



Stereo Sound Samplers

Kan optage lyd/musik ind i Amiga'en, som derefter kan manipuleres i bedste "remix" stil. Amitech Sampleren er rost som Danmarks bedste! Bl.a. fordi det lave støjniveau gør det muligt at tilslutte en mikrofon direkte, samt den høje sample rate på omkring 110KHz! Desuden har den: Stereo/mic indgang, digital VU/PEAK indikering, Mono/Stereo omskifter, Mic-line omskifter. Og så er den fuld software kompatibel! F.eks. er AudioMaster III tilpasset Amitech sampleren under navnet "StarSound"

Incl. audiokabel og
Perfect Sound V2.2 stereo
sampler program
Vejl. 799,-

ABNINGSTILBUD

649,-



COMMODORE

CDTV



Introduktions-
pris KUN **6499,-**

incl. fjernbetjening og "welcome" CD.
Vi fører de fleste CD-titler.
Ring efter liste f.eks.:

SPIL	
Defender of the crown	399,-
Med CD lyd!	
Wrath of the Demon	399,-
Sim City	399,-
Battle Storm	399,-
Lemmings	399,-
SERIØS	
PD, Fred Fish serien, nr. 1-500	999,-
CD-REMIX	499,-
Time table of business and politics	499,-
Do, Science & Innovation	499,-
Advanced Military System	499,-
World atlas	799,-
CDTV kører selvfølgelig også almindelige CD music plader, plus dem med grafik.	

PRISFALD

GOLDENIMAGE

- en serie af Amiga tilbehør i
højeste kvalitet - til lave priser

RC-500, 512Kb RAM til UR/adm.	399,-
RC-2000, 2Mb RAM til A2000	1999,-
Master 3A 1N, 3.5" drev	999,-
Master 3A 1D, m. backlead	1249,-
A2000 Intern 3.5" Drev	849,-
GI-500, Mus med mølle	299,-
GI-1000, Optisk mus m. mølle. For 599,-	499,-
GI-700R, Trædes mus. For 699,-	NU 649,-
GI-7000R, Trædes Trackball. For 899,-	NU 599,-
JP-100, Mouse Pad. For 699,-	NU 599,-
IS-105, Håndscanner 64 gråtoner	2399,-



**Vi har Danmarks
hurtigste levering!**

Postordre:

Øst: 39 27 73 05

Vest: 86 22 06 11

Telefax: 86 22 06 55



ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøjen 10, 8520 Lystrup. Tlf. 86 22 06 11

Telefontid: 9 -17.00. Priser incl. moms

GULDKORN

EXPRESSEN



Commodore



SuperSoft



DISTRIBUTØR:

SuperSoft tlf. 86 19 32 44
Vi anviser nærmeste forhandler

FRIGIVES:

D. 14. oktober 1991
C 64, AMIGA, PC (EGA/VGA)

I · N · D · H · O · L · D

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Christian Mathiesen

Spilredaktør:
Søren Bang Hansen

Teknikredaktør:
Jesper Steen Møller

Øvrige medarbejdere:
Rasmus Bortelsen, Dorte B. Poulsen, Christian Sparrowohn, Jakob Sloth, Gert Sørensen, John Alex Hvidkilde, Henrik Clausen, Hans Henrik Bang, Morten Z. Sherar, Marc Fris-Møller, Torben Hammer, Bo Jørgensen, Marlene D. Sherar, Sven Blom, Claus Leth Jeppensen, Emil H. Pedersen, Jesper Kehlet, Lene Richter, Claus Anlyik.

Abonnement-service:
Att.: Mai Højsteen
Telefontid: 11.00-16.15
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 28 33
Postgato: 9 71 15 00
Årsabonnement kr. 348,50
(gratis spil inklusiv)
1/2-års abonnement kr. 190,
Hvis bladet er enten forsinket eller udsolgt, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer:
Dansk Selektivt Presse ApS
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefon: 33 91 28 33
Telefax: 33 91 01 91
Salgs- og Markedschef: Lars Møllend
Konsulent: Birgitte Elbye
Produktionschef: Erik Lønnings

Indgående analyse af det AIM's læserundersøgelse 1990 har
"COMputer" 128.000 læsere - hver måned. Næst kommer til
en datatransmission i befolkningen på 8%.

Redaktion og udgiver:
Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Telefontid: Torsdage 15-16
Telefon: 33 91 28 33 Telefax: 33 91 01 21

Vigtigt:
Artikler og fotos i "Det Nye Computer" må ikke
udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sam-
menhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater
med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har
ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer
på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig
intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Produktion:
Dimensia III GrafX
PrePress
Grafik-Huset
Dansk Høstet Rotation

De fleste redaktionelle sider i "Det Nye Computer"
er lavet på en Amiga 3000, med tilhørende
soft- og hardware, af firmaet Dimensia III GrafX.

Fotos:
Tobiasch & Guzmann
Playground
Japan data

Distribution:
Danmark: DCA, Avispostkontoret
Norge: Narvesen

Medlem af:

Dansk Fagpresse

Tilmeldt:

IO

Dansk Oplagskontrol, og Dansk Media Index, DMI

COM-BBS:
"Det Nye Computer" er Bulletin Board System
kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, med
1200/2400 Baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen
paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer
som password, men brug et efter eget valg.
Følg instrukserne på boksen for at blive regis-
tret som bruger.
"COM-BBS" telefon: 33 13 20 03
SysOps: Claus L. Jeppesen & Hans H. Bang



Video og Amigaen

DNC's nye serie, hvor vi viser dig hvordan du selv
kan lave en video-film - med Amiga selvfølgelig.

The Color Of Sorcery

Test af et nyt tegneprogram til Commodore 64
- er der nyt at hente?

Grafik med dybde, 2

Vi fortsætter vores 3D-grafik artikler, og kigger
i denne omgang på tre animationsprogrammer,
Turbo Silver, Sculpt 4D og Imagine.

Galleri

Læsernes egne billeder bliver bedømt og præmieret.



C så at komme igang

Fjerde afsnit af vores C-skole, hvor du også får et lille
program.

Læsermarked

Køb, salg eller bytte - det er her det sker.

PD-Special

Et kig på nogle Public Domain-programmer, som ingen
Amiga-ejer kan være foruden.

Velkommen til Amigaens verden!

Denne artikel er skrevet specielt til dig, der skal til at
bruge Amigaen for første gang.

Europa mødes

DNC's udsendte rapporter fra CES-showet i England.

COMputer Hotline '91

Nyheder fra hele verden - bl.a. om videobånd som hard-
disk-backup.

En weekend med CDTV

Vi har kigget på dyret, og set på software som du kan
købe idag. Samtidig får du en komplet liste over hvad
der er på vej til CDTV'en.

Krise i Krenl

Spectrum Holobyte har lavet en simulation, hvor du er
statsleder af Sovjetunionen - kan DU undgå et statskup?

Z-Budget

Læg dit budget, og få styr på dit regnskab med nyt dansk
software.



Gameplay

Vores spilsektion har fået nyt udseende, men
indholdet er stadig det samme: masser af spiltests,
kommentarer og billeder af alle de nye spil.

Games Preview

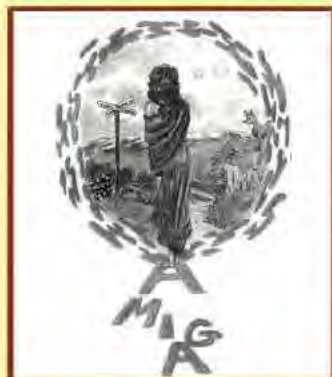
Vi tager et smugkig på nogle af
efterårets spil-udgivelser.

Secret Service

Vil du gerne vinde over dine spil? Komme videre og
se de sidste baner? Så arbejder Secret Service for dig!

Mailbox

Læserbreve, og selvfølgelig "Det Vittige Hjørne".



COMPUTER HOTLINE 91

Ny lydchip i Amigaen?

Jimmy Dionne, ansat i Commodore USA's salgsafdeling, påstår at den færdige version af Kickstart 2.0 er på vej. Som bekendt har alle A3000 ejere fået en version af Kickstart og WB 2.0, men på disk i stedet for ROM som i A500 og 2000, da det så holder døren åben for ændringer før den endelige version.

I følge vores oplysninger, skulle de første Kickstart 2.0 ROM'er være klar en gang i begyndelsen af oktober. I den færdige version af WorkBench er der blandt andet indbygget CompuGraphic font support, hvilket betyder, at du kan anvende skalerbare fonts overalt.

Desuden har vi hørt at Commodore arbejder på en ny "Super-Gary" chip, men har hidtil ikke kunnet få det hverken be- eller afkræftet. Gary er som bekendt Amigaens lydchip, og den nye version skulle indeholde 16 kanaler i modsætning til de nuværende 4. Prøv at forestille dig hvordan Amigaen vil lyde, når musikeren pludselig kan sætte 4 gange så mange instrumenter til at spille samtidig! Da vi ikke kan få Commodore til at bekræfte eksistensen af SuperGary, kan vi naturligvis heller ikke sige noget om, hvornår den kommer på markedet - hvis den da overhovedet eksisterer, men vi vender selvfølgelig tilbage, når vi ved noget mere.

Pro 24 update

Firmaet Steinberg har netop released version 1.1 af sequencerprogrammet Pro 24 A. Denne version har følgende ændringer:

1) Nogle gange kunne der forekomme uønskede time delays i forskellige dele af programmet. Dette er nu løst.

2) I Grid Editor/Original Mode var "UNDO" ikke muligt i den gamle version. Valgte man undo kom følgende meddelelse frem på skærmen: "PATTERN CORRUPT, reload?". Hvis/når man klikkede på reload, crashed programmet og viste en guru meddelelse. Denne fejl er nu rettet.

3) Den gamle version crashed nogle gange når man klikkede på MIDI clock symbolet. Det er rettet.

4) Det er nu muligt at indstille locator mens programmet kører.

5) I Grid Editor/Level Control Window: Hvis man ønskede at lave en kurve for control nummer 7, genererede programmet ikke data for control 7, men for forskellige andre controllers. Det virker perfekt nu.

6) Brug af Grid Editor kunne få den tidligere version til at crash programmet. Det er ordnet nu.

7) Programmet kunne "sluge" events i slutningen af en pattern. Denne fejl er rettet.

Importør: New Music,
tlf.: 86-190899.



Full-motion video på CDTV

En almindelig standard CDTV kan desværre ikke vise billeder fra CD-skiven i full-motion hastighed. En CDTV kan simpelthen ikke læse billederne ind hurtigt nok. Commodore arbejder derfor med en MPEG (Motion Picture Expert Group) komprimerings-standard, der formentlig resulterer i et full-motion add-on kort til CDTV.

På Consumer Electronics Show (CES), kunne Commodore præsentere en DCTV add-on til CDTV, der giver CDTV'en en 24 bit farvepalette. Med så mange farver er Commodores CDTV i stand til at afspille Kodak's helt nye Photo CD disks. Kodak har nemlig udviklet et system, der scanner almindelige 35mm film ind i en computer og derfra videre ned på en CD-disk. Billederne bliver både gemt i almindeligt videoformat, eller i et højere opløsningsformat, som f.eks. forskellige grafikprogrammer arbejder med. Der kan ligge op til 100 billeder på een enkelt af Kodak's nye Photo CD disks. Rygter hævder at Commodore i øjeblikket ligger i forhandlinger med Digital Creations om at sætte en DCTV (24 bit farvepalette) i alle solgte CDTV'ere i USA før jul. Desværre findes DCTV'en ikke i en Pal-version endnu.

I USA er der også kommet en såkaldt CDXL program, samt en CDTV-PIP (picture-in-picture) add-on. CDTV-PIP er et specielt genlock, som tillader, at der bliver vist videobilleder på 1/3 af skærmen, mens en CDTV applikation kører. Med dette udstyr kan CDTV softwareudviklere lægge videoanimation med 12 billeder per sekund (1/3 skærm) ind i deres applikationer. Det bliver spændende at se, hvad der kommer ud af det.



Småt men godt

Har du opgraderet din Amiga 500 med 512 K intern hukommelse, har det sikkert irriteret dig at, der ikke er mere plads på ramkortet til yderligere udvidelse. Nu kan du til gengæld godt begynde at smile igen, for Evesham Micros hævder at de har lavet et nyt ramkort, der

er så tyndt, at det kan sidde imellem dit gamle ramkort og din A500. Megaboard hedder den slanke sag, og den giver dig 1 ekstra MB, således at du ialt får 2 MB RAM.

Megaboardet virker med enhver internt A500 Ramkort, der ikke overskrider 90 mm i længden.

Evesham Micros
Tlf: 009 44 0386 765500

Ny lyspistol til Amiga

Alcotini kan nu tilbyde en længe ventet lyspistol til Amiga. Ifølge Alcotini har den en utrolig træf-sikkerhed, som ellers kun kan findes i rigtige spilleautomater.

Dette skyldes bl.a. den indbyggede softwarecentrering af pistolen. Pistolen kan affyres indenfor en rækkevidde af 1,5 - 2 meter. Men det bedste af det hele må dog være prisen, der også inkluderer 2 spil (Orbital Destroyer og Skeet Shoot). Normalprisen ville være 1097,- men sættet sælges komplet for kr. 599,-!

Udover de to medfølgende spil, har Alcotini to andre titler på lager, samt to titler der er på vej indenfor de nærmeste måneder.

Alcotini selv regner med, at det bliver årets bestseller - under alle omstændigheder er en lyspistol noget, rigtigt mange Amigaejere har ventet på.

Alcotini, tlf: 8622 0611



Brug din video som backup

Hvis du er harddiskejer, og ikke tager regelmæssig backup, er du enten meget bange, og kan ikke sove om natten, eller også er du ikke rigtig klog.

Enhver, der én gang har prøvet at miste indholdet på en harddisk kender fornemmelsen af at slå sig selv og banke hovedet imod væggen meget hårdt og råbe: "Hvorfor tog jeg dog ikke den backup, som jeg har tænkt over så mange gange?"

Hvis du vil, kan du selvfølgelig bruge et af de eksisterende backup-programmer, men det er altså lidt irriterende at skulle sidde og swappe 50 disketter, hver gang du vil have taget en backup.

Resultatet, og det letteste, er naturligvis, at du tager én backup.

Løsningen kan naturligvis være, at købe en tapestreamer, men sådan en er dyr. Den er faktisk heller ikke nødvendig, hvis du har en almindelig videomaskine i huset. Så køber du bare Video Backup, der er et interface, der kan omsætte data til et videosignal og omvendt. Ergo tilslutter du bare Video Backup til videoen, starter programmet, og sætter videoen igang med at optage.

En halv time senere har du en 50 Mb backup, og selv om det ikke er så hurtigt som en tapestreamer, gør det ikke så meget så længe du slipper for hele tiden at skifte disketter vel?

Hvis du nu udregner prisen på 50 disketter eller en halv times videobånd, kan du også se, at hvis du tager mange backups, er pengene hurtigt gent hjem igen.

Pris ca. 800 kr.
Weisgerber Hard & Soft
Rathausstrasse 2
6551 Fuerfeld
Tyskland

Tlf: 009 49 1049 6709 - 778

BETAFON

Ligesom alfabetet hænger naturligt sammen, er det helt naturligt at to kvalitetsbevidste virksomheder slår sig sammen om at distribuere kvalitetsprodukter.

- BETAFON ApS har fornøjelsen at kunne præsentere hele ALFA DATA's Produktlinie.
- ALFA DATA's produkter er kendetegnet ved en fantastisk høj forarbejdnings kvalitet, da der kun bruges de absolut bedste komponenter i produktionen.
- BETAFON ApS tilbyder derfor vores kunder 2 års autoriseret garanti på alle ALFA DATA produkter.



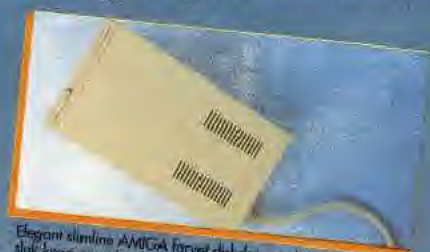
TRACKBALL MPA kan bruges som joystick med autoriseret funktion. Special designet til grafiske programmer. Kr. 495,00.



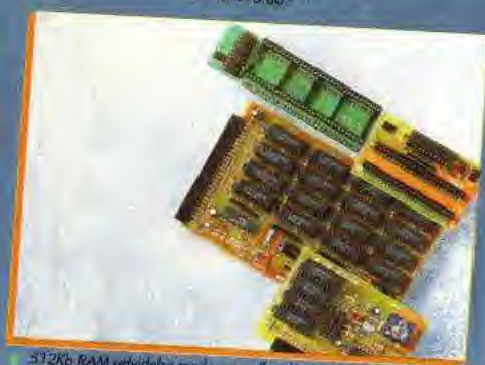
ALFA DATA MUS 280 DPI microswitches i knapperne. Kr. 295,00. Med mælk og holder kun Kr. 495,00.



TRACKBALL MT 200 DPI, meget velegnet til grafiske programmer. Smart to-farvet ergonomisk design, micro-switches i knapperne. Kr. 495,00.



Elegant slimline AMIGA format diskdrive med bænd og sluk-knap og videreført bus. Pris kun: Kr. 995,00.



312Kb RAM udvidelse med 16 og 32kbyder. Kr. 399,00.
2Mb RAM udvidelse med 64k og 128kbyder.
Rigtig god kvalitet. Med 2Mb monteret KUN Kr. 1.495,00.

Vejl. priser incl. moms.

BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.
Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50

COMPUTER HOTLINE 91



Nyt tekstbehandlingprogram ser dagens lys

Wordworth er navnet på Digita's nyeste tekstbehandlingsprogram. Programmet viser teksten efter WYSIWYG princippet, og du kan variere fonttypen samt anvende grafik i dine dokumenter.

Wordworth fungerer også under den nye 2.0 Workbench, og så kan programmet også gøre brug af alle Amigaens opløsningsmodes, både i mono og farver.

I Wordworth lader det sig gøre at importere Wordperfect-, Kindwords-, Prowriter-, Protext- og Excellen- cefiler, så du får næppe overførselsproblemer fra andre Amiga tekstbehandlingsprogrammer.

Du kommer til at slippe 130 pund for Wordworth i England, hvilket bliver til ca. 1.475 kr. excl. de værn- melige danske moms- og toldbørger.

Synes du Wordworth lyder interessant kan du henvende dig direkte hos:

Digita International Ltd
Black Horse House
Exmouth EX8 1JL
England

Tlf: 009 44 0395 270273 FAX: 009 44 0395 268893

Når funktions- tasterne slipper op

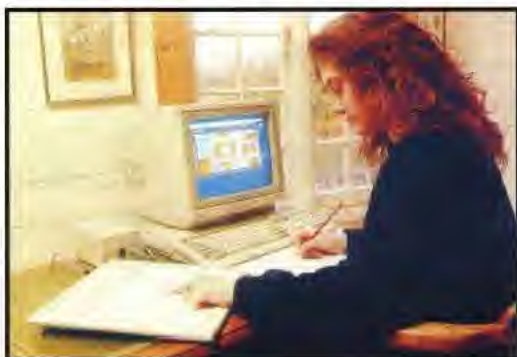
Firmaet Concept Keyboard Company lancerer inden længe et specialbygget tastatur til Amigaen, som de kalder Concept 2000.

Det er meningen at Concept 2000 skal bruges sammen med dit almindelige QWERTY tastatur, idet Concept 2000 giver dig hele 128 eller 256 selvdefinerede taster. Ved hjælp af et program kaldet Think Overlay Designer Software fra Think Limited, er det muligt at benytte Concept 2000 sammen med stort set alle nuværende softwarepakker.

Da alle taster på Concept 2000 er dækket af blød plastic, kan du med ro i sjælen hælde kaffe, the og cola henover tasterne.

Concept Keyboard Company mener, at deres tastatur især henvender sig til skoler, idet Concept 2000 er specielt godt til undervisningsprojekter.

For yderligere information:
The Concept Keyboard Company
Moorside Road
Winnall Industrial Estate
Winchester SO227RX



Nyt MIDI-keyboard fra KAWAI

Et nyt keyboard - FS 690 - fra det japanske firma Kawai har netop set dagens lys. Alle indspilnings- og edit- teringsfaciliteter virker perfekt med softwaren til FUN-LAB (anmeldt i DNC nr. 12/90). Der er stadigvæk 100 rytmer, 100 lyde med mulighed for op til 32400 lydcombinationer, 85 programmerbare finger ad-lib phrases (små soloer), 5 programmerbare patterns (rytme, bas og ak- korder), 5 programmerbare syn- thesizer sounds, 20 registrering me- mory, 3 real-time recorders (der kan indspilles 3 forskellige melodier nøjagtig som de bliver indspillet med evt. lyd og rytmeskift under- vejs), Keyboardet har MIDI in- og ud- gang, og der kan via Amigaen arbej- des med 4 forskellige lyde + rytme på 5 forskellige MIDI kanaler. Den helt store forskel ligger i lydene, der alle er forbedrede i forhold til for- gængeren 680 - f.eks. piano, trom- mer, bas, sax, harmonika, guitar, or- gellyde, strings mm. - ja alle 100 ly- de er enten helt nysampled eller afpuddede så keyboardet kan præstere lyde (instrumenter) i en meget høj standard, kun kendt fra meget dyre orgler og keyboards. Ly- dene (instrumenterne) er i 16 bits kvalitet, så PS690 er på CD-kvali- tetsniveau. Keyboardet rader over 61 tangenter (5 oktaver) i fuld tan- gentstørrelse og der er 2 indbygge- de højttalere. Prisen for PS 690 er kr. 3890,- så man får virkelig noget for pengene.

Kawai Danmark, tlf.: 86-109600

Nyt om vores Kupontilbud

Mange af Jer, der har reflekteret på vores annonce i det gratis-omdelte Kuponthæfte, har desværre været ude for, at spillet der følger med, "Wheels of Fire" ikke virkede 100%. Flere disketter var behæftet med en del fejl, allerede da vi fik dem fra vo- res leverandør SuperSoft, så vi var faktisk magtesløse.

Vi kan kun beklage det dybt, men heldigvis har vi lavet en aftale med SuperSoft, således at hvis du hører til dem der har fået et defekt spil, så kan du kontakte firmaet, og få dem til at give dig et nyt spil der virker...

SuperSoft, tlf.: 86 19 32 44

COMPUTER HOTLINE 91



Photon Paint får konkurrence

Hidtil har Photon Paint været temmelig enerådende på markedet, når det drejer sig om HAM tegneprogrammer. Men ud over Deluxe Paint IV som nu er på vej, er der også en anden aspirant til titlen som det bedste HAM tegneprogram på markedet. Det hedder SpectraColor, og kommer fra Bazbosoft, der også står for Photon Paint. Det ligner sin forgænger på mange punkter, men har et par nye finesser. F.eks. kan du nu animere en brush, fuldstændig som i Deluxe Paint, bortset fra at den her er i HAM mode. Desuden kan du wrappe dine brushes rundt om alle mulige former, så du kan f.eks. få pigen på billedet til at bevæge sig forskelligt på de 3 sider af kublen.

Farvemenuen kan let trykkes om til en animationsmenu, der mest af alt minder om betjeningspanelet på en videomaskine. Du kan spole frem, tilbage, afspille osv. hvilket gør det pærenemt at styre animationerne. Det giver alt i alt et godt bud på det hidtil bedste HAM tegneprogram til dato, men lad os nu se hvad Deluxe Paint IV kan diske op med.

Lav suveræne animationer

Hvis du selv har prøvet at lave animationer på Amigaen, er du sikkert stødt på de to klassiske problemer. Enten har du ikke RAM nok, eller også kan du ikke få afspillet din animation hurtigt nok til at det ser flydende ud. Sidstnævnte er især problemet, hvis du har lavet din animation vha. en raytracer i HAM mode, hvor der er mange ting, der flytter sig på skærmen samtidigt. Så har maskinen nemlig svært ved at vise så komplicerede billeder hurtigt nok.

Nu er løsningen på dette problem kommet, og den hedder Simpatica. Det er såmænd et program, samt en komplet softwarestyret videomaskine. Sidstnævnte kan optage en frame (billede) af gangen styret af programmet. Hvis du f.eks. har en animation, der fylder 1.000 iff billeder

(og har en stor harddisk), angiver du bare filnavnene i rækkefølge i Simpaticas styreprogram. Så sætter du processen igang, og nu læser maskinen alle billederne ind ét for ét og optager dem på videobåndet. Et par timer senere, kan du så gå ind, spole båndet tilbage, og se den fedeste (og længste) animation du nogensinde har set.

Programmet giver desuden mulighed for preview i lille størrelse, hvor du kan se en miniversion af din animation, der naturligvis ikke kræver så meget RAM. Du kan også redigere videobåndet, hvis du f.eks. opdager, at der er en enkelt frame, der er forkert. Så kan du bare lægge den ind en gang til, uden at skulle optage resten af animationen forfra.

Faktisk er den eneste dårlige ting ved Simpatica, at det koster 20000 kr. Det vil jo nok afholde de fleste hobbyraytracere fra at købe den!

Artbeat Computer Graphics
2 Wickham Place
Basildon, Essex
SL6 5UN England

Betafon officiel Alpha-distributør

I DNC nr. 6/91 omtalte vi en ny produktserie kaldet Alpha-data - de har nu fået en officiel dansk distributør, nemlig Betafon i Istedgade. Ifølge direktør Claus Bergstrøm er det igennem grundige forhandlinger med producenten, lykkedes at blive eneforhandler af deres produkter, der består af følgende:

Optomekanisk mus, med en opløsning på 280 dpi og med microswitches i knapperne (kr. 295,-), Trackball MT-A, der også kan bruges som joystick med autofire (kr. 695,-), plus den billigere udgave, MT 200 dpi (kr. 495,-), der er en optomekanisk 200 DPI trackball, som gør det noget nemmere at arbejde med grafik på din Amiga. Trackball'en passer direkte i musporten og arbejder også som en almindelig mus. Knapperne er med microswitches, så de bliver ikke slidt så hurtigt.

Desuden består Alphadata-serien af et slimline diskdrev, med on/off-knap og gennemført bus (kr. 995,-), og endelig diverse RAM-udvidelser, på hhv. 512Kb inkl. ur/afbryder (kr. 399), samt 2MB inkl. Gary og on/off-knap. Bestykket med 2MB koster denne lille sag kr. 1495,-.

Betafon, tlf: 3131 0273



Køb GVP hos din lokale forhandler

MultiGros A/S har indgået en distributionsaftale med Nikita Data A/S, så MultiGros A/S fremover varetager al distribution af en stribe GVP-produkter, deriblandt GVP harddiske. Samtidig er prisen faldet væsentligt (ca. 1.000 kr. pr. harddisk), og det bliver nu muligt at købe GVP hos din lokale forhandler, til samme pris som på postordre.

Direktør for Nikita Data A/S, Michael Friis er tilfreds med aftalen, "Vi kan nu koncentrere os om professionelle løsninger til Amiga, og det er noget der har manglet i Danmark. Samtidig kan GVP-produkterne nu komme ud i hvert hjørne af landet, da MultiGros A/S, som landets største Amiga-distributør, i forvejen har et godt forhandlernet," udtaler Michael Friis.

De nye priser på harddiske bliver:
A500 (52MB Quantum) kr. 5.999,-
A500 (100MB Quantum) kr. 8.999,-
A2000 (52MB Quantum) kr. 4.899,-
A2000 (100 MB Quantum) kr. 6.999,-

Kontakt MultiGros A/S, tlf: 86 22 42 88, eller din lokale forhandler.

OLE GRÆDER....

Ole sparede 40 kr., da han købte sin RAM-udvidelse hos et lille firma, der lovede ham et års garanti. Efter tre måneder virkede den ikke. Og firmaet var væk! Så er en garanti ikke meget værd. Ole købte en ny RAM-udvidelse, igen meget billig hos et lille firma. Den så lidt tynd ud, men en RAM-udvidelse er vel en RAM-udvidelse. Sådan er det ikke. Ole's AMIGA 500 brændte af, da han satte RAM-udvidelsen i. Så nu græder Ole.



Det kan være dyrt at købe for billigt hos tilfældige firmaer!

Denne service får du kun hos os, fordi vi udelukkende sælger kvalitet, og vi ved, hvad vi har med at gøre. Efter mere end 6 gode år i hjemmecomputerbranchen er vi en af de mest pålidelige leverandører, du kan vælge - **TØR DU ANDET???**

Velkommen hos BMP - Data! - Danmarks flinkeste AMIGA-forhandler.

STEREOSAMPLER

SMARTSOUND Stereoamplifier

- Overfører alle lyde fra stereoanlægget til AMIGA'en i Hi-Fi stereo kvalitet (samplere på op til 100 kHz).
- Gør lyden på disk, spil baglæns, læg økho på, snak som Anders And eller lav et ACIDHOUSE mix.
- Fuldt softwarekompatibel. Virker med alle programmer til sampling via parallelporten.
- 2 års garanti.

SmartSound er smart!

Talslutningen til hovedtelefon-stikket gør det muligt at anvende alle kontroller på anlægget. Hermed er knapperne på sampleren sparet og VOILA! Du får 800 kroners lyden for kr. 398,-. Sådan. Incl. kabel og stereo-software.

Kr. 398,-



INDBYGNINGSKASSE

SMARTSTAND

SmartStand gør det muligt at placere monitoren halvt ind over AMIGA 500. Samtidig kan strømforstyrrelser og andet ledningsrod placeres under monitoren. Hermed får du bedre orden og plads på dit computerbord og din gode gamle Amiga kommer til at ligne en flot PC. SmartStand er dansk kvalitet i kraftig metaludførelse og er selvfølgelig sprøjtelakeret i den rigtige Amigafarve.

KUN

kr. 298,-



AMIGA VIDEO DIGITIZER

Årets bedste digitizer pakke-tilbud THE COMPLETE COLOUR SOLUTION

Røst til skærmen i den engelske fagpresse. F.eks. udtaler "Amiga-user": "Kan man ønske sig mere?". Rombo-digitizeren digitaliserer i 4096 farver fra både videobåndoptager og kamera. Laver prisklassens absolut flotteste billeder i op til Interlace. Digitaliserede billeder kan gemmes som IFF og kares ind i ethvert tegneprogram. Til farvedigitalisering kræves en RGB-splitter, der naturligvis er inkluderet i pakketilbuddet. Ved hjælp af den medfølgende animationssoftware kan du også lave S/H realtime framegrabbing, og på denne måde optage en stumfilm og gemme den på disken. Til bearbejdning af de færdige billeder medfølger Photon Paint. Et ægte HAM tegneprogram i 4096 farver. Det hele er klar til brug på AMIGA.

PAKKETILBUD:
Digitizer 1998,- Photon Paint 798,-
RGB-Splitter 1498,-

SPAR 1296,- KUN 2998,- for hele pakken

Rekvirer gratis demodisk



DISKDREV

MUS

ZYDEC 3,5" EXTERNT DREV

Engelsk topkvalitet med præcisions drevmekanismer fra Citizen. Meget støjsvag og udstyret med stik til evt. flere drev, afbryder, støvkap, metalkabinet og luftindtag med støvfilter.

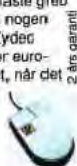
Kun kr. 898,-



ZYDEC DESIGN-MUS

ZYDEC Design-mus er den AMIGA-mus der ligger bedst i hånden. Med indspiration hentet i dråbeformen opnås et design, der bevarer det faste greb om musen uden nogen skarpe kanter. Zydec Design-musen er europæisk topkvalitet, når det er bedst.

Kr. 298,-



DE FLOTTESTE FARVER!

- Professionel farveprinter til AMIGA/PC/C-64/C-128.
- MPS1550C har stik til både Amiga/PC (Centronics parallelt) og til C-64/128 (rundt serielt).
- Utroligt mange muligheder for at variere teksten.
- Mange lændes tegnsæt indbygget f.eks. DK, GB, S,N,D,U,S,E og F.
- Kan danne 50 forskellige, klare farver.
- Lynhurtig: 120 tegn/sek.
- SOFT TODAY beskrev denne printer, som den bedste farveprinter for under kr. 10.000,-.

1 års garanti

Commodore MPS1550C Kr. 2698,-

Prisen inkluderer kabler, 250 ark papir, farvebånd (samlet værdi kr. 291,-), dansk manual m.m. Desuden medfølger gratis traktorfremføring (værdi kr. 380,-). Rekvirer gratis skriftprøve!



MARKEDETS MEST STØJSVAGE

- En ægte INK-JET printer, der passer både til Amiga og PC.
- Skriver utroligt flot - en mellemting mellem en 24-nåls- og en laserprinter.
- Forskellige tegnsæt.
- Den utrolige INK-JET-teknik sprøjter svænten direkte på papiret, derfor skriver printerens smukt og lydløst.
- Flot og praktisk, kompakt design.
- INK-JET-printere koster normalt omkring 10.000,- så prisen er en lille revolution.

1 års garanti

Commodore MPS1270 kun 1998,-

Prisen inkluderer kabel, papir og farvepatron. (Samlet værdi kr. 342,-). Rekvirer gratis skriftprøve!



ZYDEC RAMUDVIDELSER TIL A500

512 KBYTES

Få en hel Mega-byte i din AMIGA 500 på 5 minutter! Den danske vejledning fortæller dig nøjagtigt, hvordan du skal gøre. Leveres både med og uden ur og batteribackup, begge udstyret med afbryder. Markedets mest fejlfri!

512 kb uden ur og batteri kr. 348,-
512 kb med ur og batteri kr. 398,-

ZYDEC MEGABOARD

ZYDEC Megaboard er en fantastisk nyhed til alle, der har en 512 kbytes RAM-udvidelse. ZYDEC Megaboard kobles sammen med din 512 kbytes RAM-udvidelse (max. 90 mm lang) og vupti - du har 2 Mb i computeren! ZYDEC Megaboard leveres komplet med alle nødvendige RAM-kredse og GARY-adaptor samt en dansk monteringsvejledning. Kræver Kickstart 1.3 (se opstarten).

Kun kr. 1098,-



ZYDEC 1,5 Mb

Hvad siger du til at komme op på 2,0 Mb på en gang? ZYDEC 1,5 Mb giver dig muligheden. Leveres komplet med RAM, GARY-adaptor, afbryder, ur med batteribackup og dansk monteringsvejledning. Kræver Kickstart 1.3 (se opstarten).

Kun kr. 1298,-

POSTORDRE-BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon 42 28 87 00. HUSK at du trykt kan handle hos os - markedets bedste garantibetingelser.

BMP-DATA Industrivej 19
3320 Skævinge 42 28 87 00

FAX: 42 288 255
Postgiro: 1 90 62 59

JEG BESTILLER HERMED:		MIN ADRESSE ER:	
STK	KR.	NAVN:	
STK	KR.	GADE, NR:	
STK	KR.	POST NR:	
STK	KR.	BY:	
STK	KR.	TLF. NR:	

BETALING

☐ Check vedlagt ☐ Pr. efterkrav
+ porto (kr. 20,-) + gebyr (kr. 25,-)
[ALT tillægges kr. 45,-]

FØLGENDE ØNSKES

☐ GRATIS TILSENDT: ☐ SKRIFTPRØVER PÅ
☐ AMIGA KATALOG ☐ FARVEPRINTER
☐ C-64 KATALOG ☐ MPS1550C
☐ DIGITIZER DEMO ☐ INK-JET PRINTER
MPS1270

Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer.

Kuponen må gerne skrives af eller kopieres. Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22%



Før CDTV'en kan loade eller afspille, skal CD-pladen placeres i en lille plastic-kassette.

Alt var parat. Skrivebordet var ryddet, og pladsen ved siden af monitoren var omhyggeligt tørrer af for støv og kaffepletter. Alle aftaler var for længst aflyst. De næste tre dage var det bare mig og CDTV'en.

Den så ud som jeg huskede den fra udstillinger, demonstrationer og pressefotos, selvom den naturligvis var langt flottere i sine naturlige omgivelser - altså hjemme hos mig.

Den vejer ikke særlig meget, er ikke særlig stor, og designet er enkelt. Det er ikke til at se det, hvis man ikke lige ve' det - men indeni sidder der altså en komplet Amiga 500 med 1 Megabyte intern RAM - PLUS et CD ROM drev, der tilmed dublerer som almindelig CD-afspiller.

Det er absolut lykkedes Commodore at camouflere enhver edb-reminiscens. Den helt almindelige forbruger, der får nervøse trækninger ved synet af et tastatur, har ikke noget at frygte her. CDTV'en ligner mest af alt en ganske almindelig CD-afspiller.

Til gengæld kan den medfølgende fjernbetjening nok få enhver hifi-kender til at spærre øjnene op. Okay, det er ikke et tastatur, men der er mange knapper, og det er i hvert fald nødvendigt at tage begge hænder til hjælp. Den infrarøde "remote control" skal nemlig bruges til at kontrollere maskinens to forskellige ansigter - altså både CDTV'en og CD-afspilleren.

Dyret fodres

Uanset hvilken af de to funktioner man benytter, er mediet det samme: compact disc'en. Men man lægger den ikke bare sådan direkte ind i maskinen, for CDTV'en skal ikke fodres på samme måde som almindelige CD-afspillere. Først skal CD-pladen lægges ind i en lille beskyttende plastic-kassette (en såkaldt "caddy"), der fungerer på samme måde som plastic-rammen på en almindelig 3.5" diskette.

Derefter proppes hele kassetten - med indhold - ind i det store CD-drev, der sidder på maskinens frontpanel.

Men hvad skal CDTV'en så have at spise? Da jeg hentede maskinen, så jeg samtidig mit snit til at snuppe en pæn bunke CD'ere. Her er en gennemgang af de CDTV-titler, der i skrivende stund findes på det danske marked. Jeg har givet hver titel en OVERALL karakter, der bl.a. skal ses som udtryk for, i hvor høj grad programmet udnytter CDTV'ens potentiale.

DEFENDER OF THE CROWN

Cinemaware

Kr 395

Cinemawares debut-spil er en ægte klassiker, der på grund af sin store "impator-effekt" sikkert har været direkte medvirkende til, at så mange folk købte en Amiga, dengang i den kritiske start-fase, hvor Amigaen endnu ikke havde etableret sig på markedet. Derfor valgte jeg at starte min CDTV-weekend med netop dette spil.

Frejdigt proppede jeg skiven i kassetten - og kassetten i CDTV'en. Start-op billedet (en særdeles flot afløser for den primitive "workbench-hånd") blev erstattet med en loader-skærm, og en lille diode på frontpanelet bekræftede, at CD'eren var igang med at loade.

Så var der den velkendte intro-musik. Den led så underligt "ægte", hvilket ganske enkelt skyldtes, at lyden kom direkte fra CD'en. CDTV'ens Amiga-del blandede sig pænt udenom. For at være sikker prøvede jeg at afspille program-CD'en i min egen CD-afspiller. Og jo, min sandten: På den måde kunne jeg i ro og mag lytte til hele spillets soundtrack - fra ende til anden.

Og det gælder ikke kun musikken. Mange af Amiga-versionens tekstbeskrivelser bliver nu læst højt af en mandlig speaker, og også lydeffekterne (sværdklirren, de såredes rallen etc.) er blevet erstattet med "the real thing".

Men ellers er spillet stort set identisk med Amiga-versionen. Grafikken er uændret, hvilket desværre også gælder game-playet - spillet er stadig alt for let, og jeg gennemførte det da også i første forsøg.

OVERALL: 66%

ILLUSTRATED ENCYCLOPEDIA DICTIONARY

Xiphias

Kr 595

Underholdning (spil) er ikke CDTV'ens ene-

ste anvendelse. En anden kategori er opslagsværker og forskellige databaser.

Dette leksikon skulle angiveligt indeholde 180.000 ord og 3.000 illustrationer. Først skriver man det ord, man gerne vil slå op. Det vil sige, man er nødt til at styre en lille pointer rundt på nogle bogstaver på skærmen - præcis som vi kender det fra actionspillets highscore-tavler. Det er en langsom proces, som er ret irriterende i starten, men efterhånden vænner man sig til det.

For fjernbetjeningen er faktisk ret nem at bruge. Den er heller ikke så kritisk med, om den infra-ender sender nu og så peger direkte mod sensoren på CDTV'ens frontpanel. Det virker simpelthen, og man glemmer hurtigt at det er en trådløs enhed, man har med at gøre.

En smart ting ved dette leksikon er, at man kan søge direkte på de ord, der anvendes i definitionerne. Man kan godt få lang tid til at gå med at gå på opdagelse i disse krydsreferenceer.

Nogen gange ledsages forklaringerne af et par billeder. Teknisk fejler de digitaliserede fotos ikke noget, men det virker som om, de er udvalgt ret tilfældigt. Der er alt for lidt forklaring til illustrationerne, og man får nærmest det indtryk, at de er smækket på begeter som en hurtig glimnik. Hvis man slår op under et ord som "hund", vil man f.eks. typisk få et hurtigt slideshow med billeder af en række tilfældige hunde. Var det ikke mere relevant med en systematisk gennemgang af de forskellige racer? Noget tilsvarende sker, når man slår op under "kvinder": Snapshots af et par tilfældige hunkensvæsnere. Meget flot, men havde det ikke været smartere at udnytte Amigaens grafiske potentiale til f.eks. at vise en biologisk planche?

Programmet indeholder tillige en mulighed for at få maskinen til at udtale ordene, men også dette må betegnes som en glimnik. Det er nemlig Amigaens indbyggede stemme (aargghhh!) der taler, og så behøver jeg vist ikke sige mere.

"Encyclopedic" står der i titlen, og det betyder, at dette program skal ses som en slags mellemting mellem ordbog og leksikon. Men som leksikon er programmet ikke meget bevendt. Kun meget få personer er medtaget, og igen virker udvælgelsen lidt tilfældig.

Hvis CD-mediet skal konkurrere med bogen på dette punkt, må mediets interaktive muligheder udnyttes bedre. Dette program er underholdende at lege med og sjovt at "bladre" i, men det kan ikke erstatte et "rigtigt" leksikon.

OVERALL: 67%

CLASSIC BOARD GAMES

Merit

Kr 455

Skak, Dam og Backgammon - det er de tre "klassiske brætspil", der henvises til i titlen. Gameplayet er der altså ikke noget

nyt i. Grafikken er heller ikke bemærkelsesværdig.

Det interessante er, at programmets beskeder er mundtlige. Okay, det er der jo for så vidt heller ikke noget nyt i - det kunne 64'eren allerede for 5 år siden ("He slimed mel").

Nøj, det nye er, at dette spil kan tale til dig på flere sprog! Det er virkelig en imponerende oplevelse, at opleve hvordan instruktioner og spil-beskeder bliver givet på tysk, engelsk, fransk, spansk, japansk...

Absolut en fascinerende forsøg på CDTV'ens potentiale indenfor sprogrundervisning.

OVERALL: 76%

WRATH OF THE DEMON

ReadySoft

Kr 395

Det var ReadySoft, der producerede Dragon's Lair, og dette spil vidner om, at firmaet lægger stor vægt på det med grafikken. Animationerne er meget flotte og veksler mellem det uhyggelige og det sjove. Gameplayet er der til gengæld ikke meget at skrive hjem om: Du styrer din kriger fra venstre mod højre - først til hest, senere til fods. Ved hjælp af sværdet skal du tage kampen op mod de fjender, der kontinuerligt angriber dig. Blandt andet en klodset drage, der er så godt armeret, at man skriger af grin, hver gang den bevæger sig.

Men gameplayet er primitivt (omend ikke helt så primitivt som i Dragons Lair spillet), og hvad værre er: Så vidt jeg kunne se, var der tale om en direkte konvertering fra Amiga-udgaven. Det svarer til den gamle praksis med at konvertere ST-spil direkte til Amigaen. Og det er ikke en måde at behandle et nyt medium på!

OVERALL: 64%



"Women in Motion" - En bizar ide!

WOMEN IN MOTION

On-Line

Kr 395

Her er virkelig en besynderlig titel... Det er ikke et spil, men blot en samling animationer af nogle ældre-gamle film-klip, hvor en række nøgne eller iet påklædte damer udfører diverse stunts: Går hen ad en vej, smider vand i hovedet på hinanden, vender sig om...

Og det er det hele! Joe, der er ganske

WEEKEND D CDTV

Der har været talt og skrevet meget om Commodores nye, fantastiske multi-media maskine. Lever den op til forventningerne?

Af Søren Bang Hansen

vist mulighed for at fryse animationerne og lave printer-udskrift, men hvad skal man bruge det hele til? Billederne er da meget charmerende, men når man først har set dem, hvad så?

Jeg kan ikke med min bedste vilje forestille mig, hvordan nogen kan købe denne titel uden at blive dybt skuffede!

OVERALL: 24%

HOUND OF THE BASKERVILLES

On-Line

Kr 395

Vi fortsætter i hunde-verdenen, men denne gang i en noget anden tone. For som enhver Sherlock Holmes kender vil vide, så kan selv ikke den mest blodtørstige Pit Bull tæller måle sig med Baskervilles Fido...

Jeg er selv lidt af en Sherlock-freak, og havde derfor glædet mig til et spændende og atmosfærisk interaktivt eventyr, baseret på mesterdetektivens berømte sag om den selvsyende spøgelseshund, der huserer på den engelske hede ved nattetide... Det startede da også ret lovende. Spillet taler med den rigtige britiske accent (igen ægte CD-lyd), og jeg blev straks placeret bag Sherlocks skrivebord. Og der blev jeg... Ja, hele spillet foregår bag skrivebordet!

Faktisk er det forkert overhovedet at bruge betegnelsen "spil". Hound of the Baskervilles er i virkeligheden blot en stor database, hvor du kan bladre rundt i de breve, dagbogsnotater, beviser mv., der knytter sig til sagen. Og det er der ærligt talt ikke meget sjov ved.

OVERALL: 40%



"Hound of the Baskervilles" - Hvis du nipper lidt til den te, der står på dit skrivebord, udsættes du for dette billede og en passende slubrelid.

MY PAINT

Saddleback

Kr 455

Efter ovenstående ubestemmelighed er vi her tilbage ved endnu en klar kategori for

anvendelse af CDTV'en; Undervisning. Og da CDTV'en er så nem at bruge, er perspektiverne særligt spændende, når det gælder indlæring for de mindste årgange.

"My Paint" er et eksempel på, hvad vi kan vente os i den retning. Programmet kan nok bedst beskrives som en junior-udgave af Deluxe Paint. Udover selve tegneprogrammet er der også mulighed for at farvelægge færdige streg-tegninger (med en "fill" funktion). Programmet er selvfølgelig meget begrænset, men det er jo netop hele ideen - at de små også skal kunne finde ud af det.

For eksempel er der en "magisk" funktion, hvor barnet styrer en tryllestav rundt på skærmen. Bag tryllestaven kommer der lidt efter lidt et færdigt motiv til syne (som evt. bagefter kan farvelægges).

Tegningerne er holdt i en glad og venlig streg, og hvis billedet f.eks. forestiller en smilende hundehvalp, kan man sågar få CDTV'en til at udstøde et lille munter bjæf!

Der er også tilløb til lidt bogstav-indlæring, idet nogle af motiverne er kombineret med deres begyndelsesbogstav.

Her er vi imidlertid tilbage ved det gamle sprogproblem: "Hund" begynder altså ikke med "D"...

OVERALL: 70%

SIM CITY

Infogrames

Kr 395

Franske Infogrames er et af de første store, etablerede firmaer, der støtter CDTV'en.



"Sim City" - Som noget nyt kan du zoome ind på landskabet, der i dette tilfælde er en charmerende lille middelalderby.

Sim City behøver vel ikke nogen nærmere præsentation, så lad os i stedet koncentrere os om, hvad der er specielt ved CDTV-udgaven. Igen er det musikken, der er den mest åbenlyse forbedring - dette er ægte CD-sound (kan spilles på enhver CD-afspiller).

Spillet indeholder desuden den "Archiv"

Sound Of Music

Midt i al snakken om interaktive spil og programmer må du ikke glemme, at CDTV'en faktisk også er en komplet CD-afspiller! Maskinen har de sædvanlige hifi-dimensioner, og passer der for fint ind i ethvert stereo-rack. Men hvordan klarer den sig i sammenligning med markedets dedikerede CD-afspillere?

Det er for det første ret irriterende, at man ikke bare kan smide sine musik-skiver direkte i maskinen. CDTV'en har ingen pladeskuffe, så man kommer ikke udenom det lille plastic-hylster. Det indbyggede display er heller ikke nær så omfattende som vi er vant til fra traditionelle CD-afspillere - der er f.eks. ingen angivelse af spilletid. Instrument-panelet er også ret beskedent, og man leder forgæves efter alle de fiks-fakserier, som moderne CD-afspillere tilbyder. Programmering, musik-kalender, gentage-funktion mv. kommer først frem, når man tænder for det tilsluttede fjernsyn. Dette burde ikke være nødvendigt, eftersom mange brugere sikkert vil lade CDTV'en indgå som en del af stereo-anlægget. Så er det irriterende, at man også skal tænde for fjernsynet for at gøre brug af CD-afspillerens lidt mere avancerede funktioner.

En anden - og måske nok så væsentlig - ulempe er, at CDTV'ens indbyggede blæser larmer lige lovlig meget. Det kan godt forstyrre lydoplevelsen lidt, specielt ved klassisk musik.

Men bortset fra denne irritationsfaktor er lyd-kvaliteten god. Jeg sammenlignede CDTV'ens lyd-gengivelse med en splinterny Harman/Kardon 7500i bitstream CD-afspiller til 3500 kr, og selvom CDTV'ens lydbillede ikke var helt så dynamisk og nuanceret, så lød den absolut bedre end så mange andre CD-afspillere, jeg har hørt. Gengivelsen var detaljeret, neutral og korrekt til mindste detalje. Med to 16-bit konvertere og 8 gange oversampling kan CDTV'en i hvert fald



Med sit sorte hifi-design passer CDTV'en perfekt ind i de fleste stereo-anlæg.

sagtens konkurrere med de fleste CD-afspillere i den populære 2000 kroners klasse, og på grund af sin præcise laser-teknologi (som er helt nødvendig, når CD-drevet udover musik også skal kunne indlæse program-data) er den desuden mindre følsom overfor ridser og fedt-fingre end "almindelige" afspillere. Og så skal vi da heller ikke glemme, at CDTV'en (i modsætning til normale CD-afspillere) kan udnytte de CD'ere, der er indspillet efter det særlige CD+G format. Der er ikke så mange af dem i øjeblikket, men hvis CDTV'en virkelig slår igennem, vil flere pladeselskaber formentlig begynde at udnytte den ekstra plads på CD'erne, som kan visualisere musikken med grafiske billeder, sangtekster og andre relevante informationer. Og så gør det jo ikke længere så meget, at man skal tænde for fjernsynet.

lecture"-del, der i Amiga-versionen skal købes separat. Her kan du vælge mellem forskellige tidsaldre, lige fra det vilde vesten til fjern science fiction. Hver tidsalder har sin egen kendings-musik, men gameplayet er fuldstændig det samme, uanset hvilken tid du vælger. Kun grafikken er ændret, og så hedder tingene noget andet

(tog bliver til diligence osv.). Spillet's bruger-interface er blevet lavet helt om, så det passer bedre til CDTV'ens infrarøde kontrol-enhed. Det kræver tilvænning, men efterhånden sidder det i rygmærven, og man klikker lystigt frem og tilbage uden at tænke nærmere over det. Der er faktisk sket en del direkte forbedringer i forhold til

Amiga-versionen. For eksempel kan man "zoom ind" og se sin by på nært hold. Man kan også til hver en tid hente oplysninger om en hvilket som helst lokalitet, blot ved at klikke på den. Så præsenteres man for en komplet opgørelse over stedets værdi, kriminalitet, forurening, vækst... Et klart eksempel på, hvordan man kan udnytte en

kontrol-enhed, der har mere end to knapper! Bortset fra disse forbedringer minder gameplayet om Amiga-udgaven, hvilket ikke skal tages som nogen kritik. Infogrammes har lavet en flot konvertering af et godt spil. (Men hvorfor kan man ikke længere snyde med skatto-procenten?)
OVERALL: 84%

GLÆD JER TIL..

Stort set alle softwarehuse med respekt for sig selv har en række nye CDTV-titler på vej. Her er en lyn-oversigt:

* How Things Work

En pædagogisk forklaring af, hvordan en række dagligdags ting fungerer. God ide, og de første skærm-billeder tegner lovende.

* Case of the Cautious Condor

En kriminalroman i tegneserieform. (Se DNC nr. 7, side 24.)

* Airways

En flyve-leder simulation i stil med det gamle "Kennedy Approach"



Med "How things work" kan du se, hvordan en række dagligdags ting virker.

* Trivial Pursuit

Den klassiske spørgeleg, her udsat for ægte lyd og tale.

* Herewith the Clues

Endnu en mordgåde. Baseret på et værk af den engelske forfatter Dennis Wheatley (han er bedstefar til Domarks direktør, og denne titel udgives da også af Domark).

* Dr. Feelgood

Lægebog for hele hjemmet. Masser af animeret grafik, lyd og musik. Afsnit om alt fra første-hjælp til tandpleje og sexualoplysning.

* 'Nam

Domarks politisk/strategiske wargame. Nu med filmiske sekvenser og ægte lydeffekter.

* Our House

Opslagsværk om forskellige husholdnings-ting (komfurer, fjernsyn etc.), og hvordan de har udviklet sig gennem tiderne.

* Complete Works of Shakespeare

Godt gættet, Shakespeare's samlede værker.

* Scary Poems for Rotten Kids

"Utraditionelle" børnerim...

* Illustrated Holy Bible

Bibelen, interaktiv og illustreret!

* Falcon

CD-versionen af Spectrum Holobytes klassi-

ske F16-simulator kommer komplet med de mange data-disketter, som Amiga-ejere måtte købe særskilt.

* B.A.T.

Ubi-softs cybergang eventyr. Oplysningerne er endnu sparsomme, men med CDTV'en skulle det være muligt at skabe alle tiders atmosfære.

* Advanced Military Systems

Stor database med oplysninger om en række våbensystemer.

* Battlechess

Interplays klassiske alternative skak-spil. Nu med bedre lyd.

* Loom

Lucasfilm er også med på CDTV-vognen. Med deres film-baggrund kan vi forhåbentlig se frem til ægte interaktive film.

* Their finest hour

Den action-prægede flysimulator fra Lucasfilm. CD-versionen indeholder film-sekvenser fra rigtige luftkampe.

* Ninja High School

Animeret tegneserie af den hårdstående variant.

* Indiana Jones & the Last Crusade

Manden med hatten vender tilbage. Spillet skulle efter sigende indeholde både film- og lydklip fra filmen.

* North Polar Expedition

Genopdag Nordpolen. Programmet blev oprindeligt udviklet på et større CD-ROM system, men nu vil Virgin altså simulere den berømte ekspedition på CDTV'en.

* Jack Nicklaus Golf

Accolade har sendt et fotografhold ud på en 18-hullers golfbane, og deres billeder er sat sammen til dette spil. Hele banen er således opbygget af 8.000 digitaliserede fotos!

* Snoopy: Case of the Missing Blanket

Kan Nuser finde den forsvundne sutteklud?

* Sherlock Holmes, Consulting Detective

Endnu et spil med den berømte detektiv i hovedrollen. Forhåbentlig er det mere interaktivt end "Hound of the Baskervilles"...

* Guinness Disc of Records.

Alle de sædvanlige skøre rekorder - nu også med relevante illustrationer og lyd-sekvenser.

* Gardenfax: Indoor Plants

Guf for havefolk - en database over indendørs planter

* Gardenfax: Garden Plants

Mere guf for havefolk - denne gang om udendørs haveplanter.

* Gardenfax: Fruits, Vegetables and Herb

Endnu mere guf for havefolk - nu om den spiselige del af planteriget.

* Gardenfax: Trees, Shrubs, Roses

"Number one... the larch!"

* Cinderella

Den gamle historie om Askepot for børn.

* World Vista Atlas

Et komplet interaktivt atlas med kort over alle verdens lande og en del større byer. Tegner meget lovende.

* McGee

Et interaktivt "gå på opdagelse" spil. Minder efter sigende meget om "Cosmic Osmo", som nogen måske kender fra Macintosh'en

* Xenon I

Gameplayet i CDTV-udgaven af dette aldrende shoot'em up er det samme, men der er mere grafik og bedre lyd.

* Music Maker

Lav dit eget akkompagnement til dine favorit musik-CD'er!

* CD Remix

Hug sekvenser fra dine CD-plader, og sæt dem sammen i dit helt eget multi-mega-monster mix...

* A Bun for Barney

Illustreret børnehistorie - fortalt på engelsk.

* Murder, Anyone?

Flere mord, der skal løses. Igen er det On-Line, der står bag

* Pro Tennis Tour 2

UbiSofts klassiske tennis-spil kommer til CDTV. Flere oplysninger når vi får dem.

* Spirit of Excalibur

Virgin udgiver dette rollespil i en CD-version med bedre grafik og lyd.

* Timetable of Science & Innovation

Illustreret leksikon over videnskab og opfindelser.

* Timetable of Business & Politics

Illustreret leksikon over politik og forretningsliv

* LTV English

Lær engelsk med din CDTV! Set med danske øjne et meget interessant program.

* New Basic Electronic Cookbook

Hele 1.800 madopskrifter - hentet fra tre forskellige kogebøger.

* Fun School 3

En konvertering af det populære undervisningsprogram, allerede er udgivet til Amigaen.



"Psycho Killer" - Ved at animere digitaliserede billeder er det lykkedes at opnå en stemningsfuld og meget filmisk effekt. Her ses spillets psykotiske hovedperson...

PSYCHO KILLER

On-Line
Kr 395

Det er en kold og våd oktober-aften. Tågen ligger tæt og grå, som en klam dyne over det træstelske landskab.

Du kommer kørende i din bil... pludselig dukker der en anden bil op på vejen foran dig. Den holder på tværs og blokerer hele kørebanelen. Du må træde på bremsen.... hurtigt!

Sådan starter Psycho Killer. Spillet kan med rette betegnes som en interaktiv film. Det er bygget op på den måde, at du ser handlingen udfolde sig på skærmen i digitaliseret - og meget velanimeret - grafik, og så skal du påvirke begivenhedernes gang



"Psycho Killer" - Du bevæger dig rundt i landskabet ved at klikke på pilene nederst til venstre.

ved at klikke med pointeren - de rigtige steder og på de rigtige tidspunkter. I dette tilfælde skal du f.eks. klikke på bremsen, før du braser ind den parkerede bil.

Du finder hurtigt ud af, at der er en psykotisk morder på spil. Da du stiger ud af din bil for at se, hvad der er galt, når du lige at få et glimt af, hvordan han jager en ung pige.

Ved at klikke på nogle pile nederst i skærbilledet forlader du vejen, og begynder dig ud på markerne i den retning han forsvandt. Du kommer til en bro. Men da du vil gå over... gisp!

Pludselig kommer psykopaten til syne under broen, og han har en kniv. Igen gælder det om at handle hurtigt: Du klikker ham i ansigtet, og straks bekræftes du med synet af, hvordan du sparker ham i hovedet ("Eat my Reebokst!").

Det hele er lavet i ægte filmisk stil med panoreringer, skuespillere osv. Det er ikke bare tomt pral, når "rulle-tekstene" taler om instruktør, fotograf, regissør og så videre. Dette er virkelig en interaktiv film. Atmosfæren er næsten for meget af det gode (læs: onde!). Aldrig før er jeg blevet så skræmt af et spil.

Så meget desto mere deprimerende var det, da jeg efter en lille times spil måtte konstatere, at jeg havde gennemført spillet. Punktum finale! Det var de 395 kroner...

Spillet er også alt for lineært opbygget - der er ikke engang en save-funktion.

Endelig skærmens gameplayet er en del af CDTV'ens langsomme access-tid. Dette er desværre et generelt problem: Det tager sin tid at hente data ind fra en compact disc!

OVERALL: 47%

Konklusion

For det første: CDTV'en er en god maskine. Den dynamiske kombination af Amiga og CD-ROM giver mange spændende muligheder for interaktiv underholdning, undervisning og informations-søgning. For det andet: Disse muligheder bliver ikke udnyttet ordentligt af de CDTV-titler, der for øjeblikket er i handelen. Programmerne er simpelthen for dårlige!

Okay, det er måske, hvad man kunne forvente. De første C64- og Amiga-spil var jo heller ikke det helt vilde. Men hvis der ikke snart begynder at dukke nogle titler op, der virkelig udnytter CDTV'ens potentielle, så har Commodore et problem.

Forbrugerne finder nemlig først ud af, hvad CDTV'en kan, når de ser den gøre det. Det er med andre ord softwarefirmaerne, der skal sikre CDTV'ens fremtid. Vi har set det med PC'eren, der først for alvor slog igennem, da offentligheden fik kendskab til det elektroniske regnearks velsignelser. Det er som altid softwaren, der skal sælge maskinen!

Den umiddelbare opgave må derfor være at fremskaffe noget bedre software - helst i en fart, inden konkurrenternes produkter begynder at ånde CDTV'en i nakken. Commodore står i forvejen overfor den uhyggeligt svære opgave at forklare forbrugere, hvad CDTV'en overhovedet er for noget. Det er aldrig nemt at positionere en helt ny produkttype, og CDTV'en er Commodores største nyhed siden Commodore 64.

Det er imidlertid langt fra sikkert, om CDTV også bliver en ny "Commodore 64 succes-historie". Måske er fiaskoen som "C16" og "Plus 4" et bedre sammenligningsgrundlag? Vi ved det ikke endnu, men fremover vil vi anmelde alle de nye CDTV-titler her i bladet, så du selv kan følge med i, hvad der sker på området. På den måde får du baggrund for at afgøre, om du selv vil investere i en CDTV (eller CD-opgradering til din Amiga).

For i sidste instans er det selvfølgelig dig, der afgør CDTV'ens fremtid.

Konkurrenterne



Den nye Pioneer CLD 1500, der kan afspille CD-plader i alskens størrelser. Nu bliver den måske også CDTV-kompatibel.

Der er slet ingen tvivl om, at fremtidens underholdning vil være baseret på interaktiv CD-teknologi. Spørgsmålet er bare, hvilken standard, der bliver den fremherskende.

Commodores CDTV-system har den fordel, at maskinen allerede er tilgængelig i forretningerne - i modsætning til mange af de konkurrerende systemer, der efter talrige forsinkelser stadig befinder sig på tegnebrættet i en velbevogtet fabrikskhal et eller andet sted i Holland eller Japan. Til gengæld er mange af de konkurrerende systemer teknisk bedre end CDTV.

For det første er der alle konsollerne, der givetvis med tiden vil blive udstyret med CD-drev. Pålidelige kilder vil vide, at der snart kommer en prisbillig CD-ROM til Nintendos nye "Famicom" spillekonsol, der i sig selv slår Amigaen med flere længder. Nintendo har tidligere vist, at de bare kan det der med markedsføring - hvilket er mere end man kan sige om Commodore. Også andre konsoller ventes at følge efter.

Der findes desuden et par PC-baserede CD-ROM systemer, som vi imidlertid godt kan se bort fra i denne sammenhæng. De er simpelthen for dyre, og er da også mest rettet mod erhvervsbrugere.

Så er der det gamle Laser-disc system med de store CD-plader i LP-størrelse. Systemet blev introduceret af Philips tilbage i 1981. Men selvom denne standard endnu ikke er slået igennem, er det for tidligt at afskrive den helt. Pioneer har f.eks. netop lanceret en helt ny CD-afspiller, der både kan afspille laser-discs (typisk til spillefilm i digital superkvalitet) og almindelige musik CD'ere. Og nok så interessant: Pioneer arbejder med tanken om at gøre maskinen CDTV-kompatibel!

Men CDTV's værste konkurrent er nok CDI-systemet, som nu langt om længe skulle være klar til at blive sendt på markedet under varemærket Philips. Det er altså de store drenge i elektronik-industrien, der står bag, og Commodore får absolut sin sag for, hvis de skal ud i en frontal konkurrence med mastodonter som Philips og Sony.

En af CDI'ens fordele er, at den bygger på ny teknologi - i modsætning til CDTV'en der - sagt lidt kynisk - blot er en halvgammel computer kombineret med en CD-afspiller. CDTV'en vil derfor have bedre grafik, og angiveligt vil den også understøtte det omtalte FMV ("Full Motion Video") format, der giver mulighed for realtime video-animationer ("film").

Commodore taler om, at de i fremtiden vil opgradere CDTV'en til også at understøtte denne mulighed - men foreløbig er det vist blevet ved snakken. Samtidig har den engelske afdeling af Commodore antydnet, at CDTV'en vil blive opgraderet, så den ligeledes understøtter Kodaks's nye "Photo CD" format, hvor man kan gemme sine fotografier på CD. Noget kunne altså tyde på, at Commodore allerede sysler med en "CDTV 2". En udsigt, der utvivlsomt vil få en del potentielle købere til at vente og se tiden lidt an, før de investerer i den eksisterende udgave af CDTV'en.

Kort sagt: Forvirringen er total! Markedet vil i den kommende tid blive oversvømmet af forskellige, ukompatible CD-ROM standarder, og mange af dem vil være teknisk bedre end Commodores CDTV.

Men teknisk overlegenhed er ikke automatisk nogen garant for succes på det marked, hvor forbrugerne altid har det sidste ord at skulle have sagt. Det klassiske eksempel på denne problemstilling er den gamle strid mellem de to konkurrerende video-formater: VHS og Betamax. På trods af at Betamax faktisk er et bedre system, var det som bekendt VHS båndet, der i den sidste ende slog igennem.

Og hvis Commodore ellers spiller deres kort rigtig, er der en god chance for, at CDTV går hen og bliver et af fremtidens foretrukne underholdnings-medier.

Vokseværktøj



Thomson Digital

Overlegen grafik. Tusindvis af farver. Stereolyd.
Programmering. Masser af software. Tekstbehandling.
Regneark. Computerspil. Datakommunikation.

AMIGA 500 er computeren, der gi'r dig flere
muligheder end nogen anden. Nu - og fremover.
Uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af
din hverdag. Tag fat i fremtiden og træng selv ind i
mikroprocessorernes fantastiske univers.

Verdens mest alsidige computer sender dig godt afsted
mod det næste årtusinde.



AMIGA 500

- ingen anden gi'r dig så mange muligheder

Krise i Kreml

Du kunne selv have forudset de fantastiske begivenheder i Sovjet, hvis du havde haft spillet "Crisis In The Kremlin", fra Spectrum Holobyte.

Det er som taget ud af en Tom Clancy thriller. Et statskup er planlagt og udført af en gruppe gamle konservative, der ikke bryder sig om tilstandene i deres land, der skyldes landets præsident.

De sætter præsidenten i fængsel - med hans "dårlige helbred" som undskyldning (ligesom i 50'erne) - og fylder gader og veje med tanks og soldater, alt imens de proklamerer deres ønske om at genoprette lov og orden, for at skramme befolkningen. Det forfærdelige ved dette er, at det virkelige skete, og ikke i et lille og ubetydeligt land, men i et af verdens absolutte supermagter, Sovjetunionen.

DU bestemmer

For 20 år siden rullede tanks ind i Tjekkoslovakiet, med et andet og mere dødbringende resultat. Men nu foregik det i hjertet af Sovjet, Moskva. Og man kan ikke lade være med at tænke på, hvad der egentlig skete? ". Hvorfor blev statskuppet igangsat? Hvad troede denne gruppe på 8 mand, at de kunne opnå - og skære helt ind til benet: hvad kunne Gorbachov have gjort for at undgå en sådan situation? - Hvad ville DU have gjort?

Og det kan du finde ud af, i et isnende realistisk (læs: skræmmende) computerspil fra Spect-

rum Holobyte, **Crisis In The Kremlin**. Dette er din chance for at blive præsident for Sovjetunionen, og selv holde tøjlerne. Hvilket også indbefatter problemerne. Hvad med de enkelte republikers selvstændighedskrav?

Manglen på boliger? Hjemvendte soldater fra den tidligere Østblok? Madmangel, frygten for at tabe ansigt overfor resten af verden, og alt det andet er nogle af de problemer, du er oppe imod.

Heldigvis kan du ikke blive skudt i et spil (endnu). Spillet går ud på *hvis nu*. Ved at bruge en rigtig økonomisk model af Sovjetunionen, kan spillere tage politiske beslutninger, styre budgetter og lave reformer. Man kan være undertrykkende som Stalin, eller lade staten synke hen i anarki. Begræns folkets rettigheder, eller giv pressen frie hænder, og se hvad der sker.

Som Kammerat Præsident er det din opgave at blive ved magten i 30 år (held og lykke!) Vælg en politisk filosofi (ultra-højre, ultra-venstre eller noget i midten), og sæt så alle de økonomiske, sociale og politiske parametre. Det indebærer bl.a. at kæmpe-gæld skal vendes til overskud, at du hele tiden skal være populær hos de fleste, og tage de hårde beslutninger, der altid vil genere nogle. Større privatisering gør folket glade, men hvad med de konservative der ønsker central kon-

trol? Der skal også tildeles penge til forsvar - du skal altså prøve at styre et system i forfald, med den ene fod i graven - men sørg for at du ikke ender der selv.

Følg med i TV og radio

Du kan hele tiden holde øje med hvad der foregår, via nyhedsbureauer, memo'er fra ind- og udland, TV og aviser. Historierne skabes afhængigt af de situationer, der opstår som følge af din politik. TV'et står heller ikke stille, der er nemlig animerede scener, der viser hvad der sker rundt om i Sovjetunionen (inkl. en smilende studievært). Memo'er kommer fra flere kilder, bl.a. KGB, højt placerede embedsmænd og Videnskabsakademiet og skal vurderes. Nogle er vigtige, andre værdiløse, og atter andre spår alvorlige problemer.

Russisk-amerikansk

Grunden til at spillet er så godt inde i den russiske mentalitet skyldes, at det er et russisk-amerikansk samarbejde. Den originale model for simulationen blev designet af Larry Barbu, en forretnings-konsulent fra San Francisco. Hans samarbejdspartner er 26-årige Vladimir Baculyun, der blev ansat hos Spectrum Holobyte for et års tid siden, efter at han

havde emigreret fra Rusland. Bortset fra at han stod for de animerede TV-udsendelser i spillet, brugte Baculyun, der iøvrigt har en doktorgrad i matematik, sin viden om det "rigtige" Rusland, i spillet - politikken, KGB's metoder og holdninger, hæren, de intellektuelle og folkets humør.

Grafikken består af digitaliserede billeder af vores ven Gorbachov, samt flere af hans modstandere. Spillet bruger "peg & klik"-metoden, når du skal tage de svære beslutninger.

Crisis In The Kremlin er mere og andet end bare et godt strategispil. Det er også en indsigt i hvordan en stat fungerer og hænger sammen, og en indsigt i et systems enorme kompleksitet, der også indeholder ukendte og ekstreme farer.

Fakta:

Crisis In The Kremlin
Spectrum Holobyte
2061 Challenger drive
Alameda, California 94501
USA



Den 26-årige russer Vladimir "Vlad" Baculyun, der nu bor i USA, stod for de animerede TV-udsendelser i spillet, samt spillets viden om det "rigtige" Rusland - politikken, KGB's metoder og holdninger, hæren, de intellektuelle og folkets humør.

Af Marshal M. Rosenthal

Crisis In The Kremlin



Som Præsident for Sovjetunionen er det din opgave at blive ved magten i 30 år. Du skal så klare alle de økonomiske, sociale og politiske problemer, der opstår - ellers kan du risikere at blive kuppet, ganske som det skete for Gorbachov!



Du kan hele tiden holde øje med hvad der foregår, via nyhedsbureauer, breve og memoer fra ind- og udland, TV og aviser. Tag en beslutning, og se hvordan det påvirker hele situationen.

I denne test kikker vi nærmere på Z-budget, som er et dansk udviklet privatøkonomi-program, hvor du sikrer dig et solidt overblik over din privatøkonomi.

Kender du den vrende fornemmelse i slutningen af måneden, når hele månedslønnen er brugt, og du kun kan genkalde et sløret billede af, hvor pengene blev af? Med Z-Budget skulle den fornemmelse nu være forbi, for programmet lover at du nemt og hurtigt vil kunne overskue dine indtægter og udgifter.

I omfang er Z-budget et beskedent stykke software, som du får på en enkelt disk, og manualen er læst i løbet af ganske kort tid. Men heldigvis behøver emnet privatøkonomi heller ikke at være specielt kompliceret, det gælder trods alt kun om at holde styr på indtægter og udgifter henover en tidshorisont. Det har derfor været muligt for Bech & Eriik Software til en beskednen pris, at lave et program der rydder op i din privatøkonomi, og som er nemt at bruge.

Z-budgets hovedmenu er delt op i 4 forskellige kolonner, med betegnelserne Måned, Indtægt, Udgift og Overskud øverst. Hver måned er at betragte som et delresultat, idet Z-budget lægger dem sammen til et samlet årsresultat nederst på skærmen. Desuden beregnes din gennemsnitlige indtægt, udgift og overskud.

Men sådanne resultater får du naturligvis ikke før du indtæster indtægts- og udgiftsdata for hver enkelt måned. Dette gøres ved at vælge funktionen Indtægter eller Udgifter under rullegardinemenuen Budget. Vælger du eksempelvis Januar måned, dukker et posteringsvindue op på skærmen. Posteringsvinduet består af en bred tekststøje hvor du anfører arten af din posterung, hvilket f.eks. kan være løn, salg af Atari

ST eller Casinogevinst i Blackjack. Dernæst indtastes beløbsstørrelsen i den højre søjle. Når du har tastet alle månedens indtægts- og udgiftsbeløb i de respektive posteringsvinduer, får du månedens totalstørrelser samt differencen mellem dem serveret i hovedmenuen.

Når du som ovenfor beskrevet har givet Z-budget oplysninger om dine indtægter og udgifter, og specificeret hvor de stammer fra, råder programmet over en række analysefunktioner, der du kan gøre brug af.

Det er her, Z-budget er i stand til at give dig overblik og mere detaljerede oplysninger over din privatøkonomi, end du normalt råder over. Forestil dig f.eks. at du kunne tænke dig at vide hvor betyd-

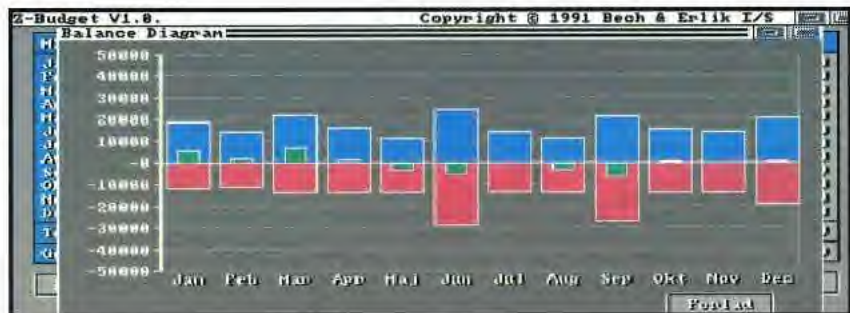
ningsfuld en enkel type postering er for dit budget. Det kunne f.eks. den førnævnte casinogevinst, der godt kan være svær at bedømme, idet den kan være ret svingende. En sådan posteringstype kan du starte med at sætte i økonomisk perspektiv ved at vælge funktionen Analyse. Z-budget spørger da, om du ønsker alle posteringer i måneden kaldet Casinogevinst sammenfattet, eller om du ønsker at betragte den isoleret.

Beder du Z-budget om at lave en sammenfatning af posteringen, laver programmet et lagkagediagram, der viser hvor stor en andel posteringen Casinoge­vinst udgør, set i forhold til månedens andre indtægtsposteringer som f.eks. løn, aktieudbytte, rente osv. Nu må du naturligvis også gøre dig klart, at med en sådan posterings­type som Casinoge-

I hovedmenuen beregnes årsresultatet, der i dette tilfælde beklageligvis er negativt.

Z-Budget V1.0. Copyright © 1991 Bech & Erlik I/S			
Måned	Indtægter	Udgifter	Overskud
Januar	18595.88	12585.88	6110.00
Februar	12585.88	11750.88	8135.00
Marts	21250.88	11750.88	9499.00
April	15250.88	11750.88	1149.00
Maj	18595.88	11750.88	-6845.00
Juni	22595.88	22595.88	-5155.00
Juli	18595.88	11750.88	-6845.00
August	18595.88	11750.88	-6845.00
September	22595.88	22595.88	-6100.00
Oktober	15250.88	11750.88	1855.00
November	18595.88	11750.88	-6845.00
December	22595.88	11750.88	9499.00
Total	199550.88	244509.88	-14459.00
Gennemsnit	16629.17	16716.66	-97.49

Ved hjælp af Balance-diagrammet viser Z-budget dig indtægter og udgifter, samt differensen (med grønt) inde i midten af søjlerne.



Her indtaster du månedens indtægter. Det er vigtigt at du konsekvent giver ensartede posteringer samme benævnelse, ellers kan Z-budget ikke sammenfatte dem.

Z-Budget V1.0. Copyright © 1991 Bech & Erlik I/S			
Rediger Indtægter for Januar.			
1	Løn		18595.88
2	Rente bankfor		1015.88
3	Aktie udbytte		6450.88
4	Casinogevinst		1000.00
5			
6			
7			
8			
9			
10			
Samlede Indtægter 1. januar beløbet sig til :			18595.88
11	Casinogevinst	1000	

vinst, bør du på udgiftssiden også indføre en mindre populær men ikke desto mindre relevant posteringstype kaldet Casinotab.

Laves en sådan, kan du ved hjælp af Analysefunktionen se hvor tungt din spillelast ligger dig til byrde, set i forhold til dine andre udgifter i måneden.

Hvis du godt kunne tænke dig, at komme helt til bunds i hvor meget din spillelidenskab koster dig på langt sigt, kan du i Z-budget lave et helt specielt gambler setup, der KUN har Casinogevinst på indtægtssiden, og Casinotab på udgiftssiden. På den måde får du differencen imellem gevinst og tab, for hvert måned og et månedsgennemsnit. Desuden får du at vide hvor meget du har tabt eller eventuelt vundet på årsbasis.

Det kunne jo være at Z-budget kunne give dig et godt incitament

til at kvitte Casinoet, eller omvendt, hvem ved?

Grafisk analyse

I hovedmenuen kan du vælge at analysere dit privatbudget efter 3 forskellige grafiske metoder. Hvis du vælger funktionen Blokdigram vises indtægter og udgifter per måned. Blokdigrammet viser ikke forskellen imellem indtægter og udgifter, den kan til gengæld studeres ved at vælge funktionen Balancediagram.

Du kan også vælge at lave et Liniediagram, der giver dig indtægter og udgifter pr. måned, men som samtidigt indtegner det akkumulerede årsresultat for hvert enkelt måned.

Finansieringsfunktionen

Det kan ofte være relevant for ens privatøkonomi, at kunne lave ana-

lyser af lån med fast ydelse. I finansieringsvinduet findes der følgende 5 parametre: Lånebeløb, Rentesats pr. termin, Fast ydelse, Antal afdrag og Udbetaling. Hvis du indtaster 4 af de 5 parametre udregner Z-budget selv den 5. Kunne du godt kunne tænke dig at låne penge til en harddisk, kan du få Z-budget til at forudsige tilbagebetalingsbeløbet og oplyse dig, hvor meget du ialt kommer til at betale i rente. Du får desuden opgivet størrelsen af din restgæld, samt forholdet imellem rente og afdrag i hver enkelt termin. Finansieringsdelen af Z-budget er fikst lavet, og du behøver ikke at kende noget til beregninger af denne type for at gøre brug af programmet.

Konklusion

Z-budget er som et værktøj meget anvendeligt, men samtidigt også

uhyre nemt at gå til. Til prisen får du absolut et brugbart program, men som det gælder for så mange forhold, varer det ikke længe, inden godt smager efter mere. Det er f.eks. smart at du kan sammenfatte posteringer inden for et måned, men hvorfor kan det så ikke gøres inden for hele året? Den grafiske fremstilling af ens årsbudget giver også et godt overblik, det havde bare været rart om den kunne printes ud på papir, som det er tilfældet med budgettallene. Men det er småting taget prisen på 299 kr. i betragtning.

Z-budget er derfor et godt bud på et billigt seriøst stykke Amiga-software, der godt nok er simpelt, men som ikke desto mindre læser en opgave Amigaejere kan have meget glæde af.

Supersoft: 8619 3244

AMIGA 2000



OBS! NY PRIS!!!

AMIGA 2000: 8.995,-

AMIGA 3000 fra: **24.395,-**

Tilbehør til AMIGA 2000

3.5" Diskettedrev	995,-
XT-kit	3.495,-
AT-kit	4.695,-
Intern genlock	495,-
20 Mb harddisk	2.295,-
50 Mb harddisk	3.275,-
2 Mb RAM-kort	2.595,-
8 Mb RAM-kort	6.995,-
68020 ACC. kort	9.760,-

Monitører

Commodore 1084s	2.395,-
Philips 8833-II	2.399,-
Philips monocrome	1.095,-
Alle monitører leveres m. kabler.	

Printere

Star LC 20	1.825,-
Star LC 24-10	2.795,-
Star LC 24-200	3.395,-
Star LC 24-200c	3.995,-
Star LC 200 Colour	2.695,-

Leveres med 2 år's
autoriseret garanti.

Matrix printere leveres med
DK manual+kabel.

ABSOLUT

Printere fortsat

Star laser LS-8II
Den nye! 8 sider/min.
Og 1 Mb ram **8.535,-**

MPS 1230 **1.695,-**
MPS 1550C **2.695,-**

(MPS 1230 og 1550C er også til C64)

SOMMER TILBUD
Fujitsu SP320Q **2.995,-**
Olympia ESW 1000 **1.995,-**

*Fujitsu SP320Q og Olympia ESW 1000
er typehjulsprinter.*

Joystick

The Arcade	260,-
The Boss	199,-
Red Ball	329,-
Super three way	395,-
Super Pro Autofire	295,-
Quickshot Apache 1	125,-
Quickshot Python 1	
TURBO III	178,-
Quickshot Maverick 1	225,-
Quickshot Trådløs	
2 stk. i pakke	495,-

Diskdrev

ALFA DATA Diskdrev	
3.5 Med afbryder og	
gennemført bus	995,-
Qtec 5.25" diskdrev	
Tænd/sluk bus	1.595,-
Commodore slimline	
3.5" diskdrev	1.095,-

Disketter

Basf 3.5"	99,-
Basf 5.25"	78,-
Esselte 3.5"	99,-
Esselte 5.25"	46,-

Disketter fortsat

100 Stk. NO NAME	
3.5" DD/DS	395,-
100 Stk. NO NAME	
3.5" HD/DS	799,-

Hårddisk

Commodore A590	
20Mb, med mulighed	
for 2Mb RAM udv.	3.495,-
RAM pr. stk. 512Kb	295,-
GVP 42Mb harddisk	5.495,-
GVP 52Mb harddisk	5.995,-
GVP 105Mb harddisk	8.995,-
1Mb RAM moduler	600,-

Autoriseret GVP forhandler.

AMIGA TEKNO PAKKE

Pakken for den lille tekniker,
imponér dine venner og forældre.
Lav dine egne spændende og
lærerige elektronik forsøg.

Pakken består af:

- 1 stk. AMIGA 500
- 1 stk. TEKNO PAKKE,
bestående af:
- Elektronik Kursus
- Komponenter
- Eget Programmeringssprog
- -og meget meget mere

Mulighederne er simpelthen
ENDELØSE !!!

PRIS 4.495,-

Indstikskort A500

DMA-Port Kabel	495,-
DMA-Port	
forlænger	195,-
DMA-port	
expander	585,-
Nordic Power	
Cartridge	999,-
Action Replay	
MKII	999,-

AMIGA

Musik & Lyd

Datel Sound Sampler	1.495,-
Amitech sampler	795,-
Datel Midi interface	695,-
Alcotini sound sampler	795,-
Creative Sound sampler	849,-
Audio Master III	745,-
Intersound	895,-

Tilbehør

Amiga TV modulator	295,-
mousemåtter	78,-
Mousemaster joystick-	
mus omskifter	395,-



A10 stereohøjttalere til alle Amigamodeller	385,-
Støvlag til A500	150,-
Philips TV-tuner	995,-
Boot Selector	98,-
Kickstart omskifter	295,-
Multiplayer kabel 2m.	195,-
Diskbox 80 stk. 3.5"	89,-
Diskbox 100 stk. 3.5"	110,-
Diskette taske 10 stk.	129,-
Diskette taske 20 stk.	185,-

Kommunikation

Tornado 2400B modem	1.695,-
Mini modem	1.495,-
Online komm. prg.	1.195,-

Brugerprogrammer

Interword	695,-
Interspread	695,-
Haicalc	395,-
The Works	995,-
Diskmaster	545,-
Wordperfect 4.1	1.995,-
Excellence	3.495,-
Superbase	495,-
Amiga Budget	495,-
Amiga Tips3/Lotto	495,-
Quarterback Tools	695,-
Quarterback Vers. 4.2	595,-
Amiga Comal	995,-
Interasm	895,-
Lattice C 5.10	2.395,-
Maxiplan Plus	1.395,-

CDTV

Commodore's nye interaktive multimedia system, er den geniale kombination af knivskarpe billeder og krystallklar CD lyd. CDTV systemet er som skabt til undervisning, informationsøgning og underholdning. De mange tilslutningsmuligheder og den enorme kapacitet (Op til 550Mb pr. CD).

Kom ind i vores butik eller ring og hør nærmere på alle de spændende muligheder, der åbner sig i den utroligt gode CDTV verden.

INTRODUKTIONSPRIS 6.495,-

RAM udvidelser

A501 Commodore	
512Kb RAM udvidelse	595,-
ALFA Data 512Kb RAM udv.	
Med ur + afbryder	399,-
ALFA Data 2Mb RAM udv.	
Med GARY Adp., ur og afb.	
Uden RAM	798,-
ALFA Data 2Mb RAM udv.	
Med GRAY Adp. RAM, ur og afbryder	1.495,-
AdRAM 560 2Mb Udbyg-	
gelse til A 540. Med RAM	2.695,-
AMIGA 1000 1.5Mb RAM	
udv. Insider II, leveres	
uden RAM	2.395,-
AdRAM 540 4Mb udvidelse	
med GARY adaptor, leveres uden RAM	1.495,-

Video/Grafik

Håndscanner	2.495,-
Videon 3.0	3.795,-
Digipaint	795,-
Digipaint 3.0	1.595,-
Digiview 3.0	1.995,-
Digiview 4.0	2.495,-
Photon Paint 2	695,-
TV text Professional	1.895,-
TV Show	1.295,-
Pro Video Plus	3.995,-
Professional Page 2.0	2.995,-
Professional draw 2.0	1.995,-
SHARP JX 100 A5	
farve scanner med	
scanlap software	7.995,-
Deluxe Paint 4	999,-
Pagestream ver. 2.	2.495,-

IC Kreds

Gary	175,-
Denise	360,-
Paula	460,-
Agnus	260,-
Agnus 1Mb Chipmem	260,-
8520	125,-
68000	155,-
Kickstart 1.2	250,-
Kickstart 1.3	250,-
Hybrid Video	165,-

Alle reservedele til Commodore Computere lagres.

Mus & Trackball

Mega mouse 200 dpi	295,-
ALFA Data Trackball 200 dpi	495,-
ALFA Data Trackball 200 dpi	
Kan bruges som Joystick med autofire på C64	695,-
Optisk mus 300 dpi	595,-
ALFA Data mus 280 dpi	
Lev. med måtte og holder	395,-

Vi forbeholder os retten til at ændre priser og specifikationer uden varsel.

Alle priser er inkl. moms

BETAFON

Istedgade 79 • 1650 København V.

Tlf. 31 31 02 73 • Fax. 31 24 19 50



Poulsen Computer Center

CENTERAFDELINGEN

City 2, Plan 3
2630 Tåstrup

Telefon 42 99 09 77
Fax 43 71 09 77

Video og Amigaen

Velkommen til DNC's nye special-serie, hvor vi vil vise dig, hvordan du selv kan lave din egen video med en Amiga. I første omgang gennemgår vi den nødvendige information, du SKAL have i baghovedet, førend du for alvor kan gå igang med selv at skabe. Og alle kan være med!

Af Marshal M. Rosenthal, USA

Hvis du tænker på en person fra fortiden, kan du huske vedkommende på tøjet, måden han/hun talte på, og de ideer han/hun havde. Bøger og sprog - de er alle en skriftlig del af vores kulturarv. Men vi beskæftiger os for det meste på det visuelle plan - og aldrig før så meget som i dag, med satellit-modtagere og digitaliserede billeder, der sendes henover globen i løbet af sekunder.

Før var det sådan, at kun en lille skare af mennesker havde tilgang til redskaber, der kunne skabe det vi så: de professionelle videofolk med deres kraftfulde og dyre udstyr...

Amiga billig og bedre

Nu er det udstyr kørt af banen af Amiga, en computer der er designet til video-opgaver. Først og fremmest skyldes det et udgående signal fra computeren, der er "låst" fast til den rette sync for video - ulig andre computere som Macintosh, der må ty til det ene trick efter det andet for at få signalet til at makke ret.

Og så er der Amigaens specielle grafik-chips, der er i stand til at klare krævende video-arbejde - der betyder manipulation direkte på skærmen og Video-RAM (Chip RAM på Amigaen). Priser på udstyr følger altid prisen på selve computeren. Macintosh-computere (selv den nye Classic) koster en hel del, og kræver en bunke tilbehør hvis du vil have bedre farve, større ydeevne etc. Der er Mac-udstyr rasende dyrt, især indenfor et specialiseret område som digitalisering og video-udstyr.

Men fordi Amigaen er så billig,

følger udstyret efter, og holder sig indenfor en rimelig prisklasse. Det betyder selvfølgelig ikke at det er gratis, men det gør at man kan få god kvalitet fra en billig maskine.

Lær grundreglerne

Det kan være en stopklods for mange mennesker, at man skal lære og forstå HVAD video går ud på, før man kan gå igang - det kan være det tekniske sprog, udvalget af udstyr og andre ting, der går i vejen for den kreative proces. Men det ER vigtigt at forstå de mest grundlæggende ting.

Så det vi håber på med denne

andre former for input, men slutresultatet skal være noget, der kan ses

Så lad os begynde med processen at få levende billeder ned på et bånd.

Lad os finde et kamera

Allerførst skal vi finde et kamera. Nu er kameraer jo pr. definition af høj kvalitet, og de giver et meget stabilt signal. Uanset om det er NTSC, PAL eller SECAM (videostandarden i forskellige lande; Danmark bruger PAL), så regner dette signal med, at resten af udstyret i vores kæde også opfat-

(medmindre du har et eksotisk High Definition-TV eller bruger en monitor). Min gode ven Izzy bruger et Hitachi farve-kamera, i hans arbejde som illustratør. Kameraet har RGB-udgange og en opløsning på 640x400 linjer, det dobbelte af et normalt kamera, og det samme som mit s/h Panasonic.

Men hverken hans eller mit har zoom, hvid blænde eller andre smarte features, som gør en Camcorder ideel til at filme ting eller mennesker. Det er slutresultatet der tæller, så det er om at følge signalet og holde det stabilt hele vejen igennem vores udstyr, til det endelige bånd. Og uanset hvad, så er resultatet ganske imponerende.

Hvor kommer inputtet fra?

Inden vi går videre skal det lige nævnes, at inputtet sagtens kan komme fra et still-video kamera, som Canon's Xapshot eller en version med højere opløsning, eller et DAT-bånd. Inputtet kan også komme fra en VTR (Video Tape Recorder), der dog ikke skal forveksles med VCR (Video Cassette Recorder - alm. videobånd-optager). Det har noget med tidskoder at gøre, men det kommer vi til om lidt. Inputtet kan selvfølgelig også være fra en computer, ved at bruge en genlock, eller et interface til at overføre computerbilleder eller animationer.

Under alle omstændigheder bliver det indkomne signal sendt til vores optager - normalt en VTR, der så gemmer det til senere eller endelig brug. Lyd kan også komme med på samme tid, og kan reguleres via et mixer-board ud til et eller to kanaler.

Det valgte optage-medium lige nu er 3/4" Umatic-bånd. Det er stort set bare et større bånd, der kører i en større maskine end din



serie, er at kunne vise mulighederne for at lave sin egen video. Og det betyder at du skal have banket noget viden ind i baghovedet så det bliver dér, så du kan gå igang med den sjove og kreative del af arbejdet.

Det er det vi mener

For at gøre tingene helt klart fra starten: Når vi siger "video" mener vi bevægelige billeder på et magnet-bånd (ligesom en video-film). Det udelukker ikke

ter signalet, og at kvaliteten er (næsten) lige så god, når det når til enden af kæden, videobåndet.

Men et ordentligt signal er ikke forbeholdt high-end kameraer, den transportable Camcorder giver et signal der er lige så godt. Forskellen er oftest opløsningen, da modellerne der kan købes i almindelige Radio-TV-butikker kun har en opløsning der er halv så stor som de professionelle kameraer.

Men det skal ikke hindre os, for dit TV er også kun i lav opløsning

videobåndoptager derhjemme. Fordelene er, kort sagt, at det større bånd optager et renere billede, der kan overføres til andre VTR's med minimal tab af kvalitet. Der er også stabiliteten af afspiller-hovedets mekanisme - dette er bestemt ikke noget som du finder i din hjemmevideo.

Tids-kode

Angående stabiliteten, så skal bånd være konstant i orden, for at virke korrekt. De fleste input-enheder skal gennem en såkaldt TBC (Time-Based Corrector - tids-baseret korrigerer) førend de fungerer ordentligt og accepterer billeder fra kameraer og videobånd.

Et bånd bevæger sig rent fysisk i et afspiller-hovede. Så glem alt om at det er stabilt. En TBC fungerer som en slags buffer, der renser signalet, gør det stabilt og så sender det afsted. Adskillige VTR's og nogle video-kameraer har det indbygget, men for det meste er det en separat boks, der laver arbejdet. VideoToasteren f.eks. er nødsaget til at have en TBC, ihvertfald her i USA, ellers modtager den kun ét video-input. Selv DCTV, der kan scanne stillbilleder fra video-bånd, bruger TBC. Det er altså bare at acceptere, og lære at leve med det.

Og, det kommer ikke an på om du bruger en Super VHS maskine istedet. 'Super' giver dig virkelig god opløsning, hvis maskinen er professionelt lavet, med en stærk bånd-mekanisme (Toshiba 1990 er et godt eksempel). Det er selvfølgelig meningsløst hvis inputtet ikke bliver til Y/C som Super kræver - at sende et standard composite-input (som er det vi kalder broadcast-signalet), giver os kun standard VHS. I staterne betyder det, at Super opløsning falder fra 400 linjer til cirka 240 - og med NTSC's opløsning på 330 ser det ikke for godt ud.

Og det bliver værre når du begynder at kopiere eller editere dit første-generations bånd. Det er jo det færdige 3. eller 4. generationsbånd, som vi skal kigge på. Så for at vende tilbage hvor vi kom fra, så kan vi sagtens bruge en normal maskine, bare den får et stabilt input.

Men lad os komme videre. Nu har vi vores video-billede på bånd. Det kunne være afslutningen, og vi kunne glemme at bruge Amigaen, og bare afspille båndet, og sige Godnat. Men de fleste af os vil mere, vi vil rette i båndet og lægge ting til.

Tids- og lydkode

At editere bånd betyder nu ikke, at man bare starter et bånd, mens man afspiller et andet.

Selvom du vil lave noget simpelt, så er det svært at se båndet - det er ikke en film der kan læses ét billede af gangen, eller endda mærkes med en fedt-pen. For at kunne editere bånd præcist, skabte man SMPTE. Denne standard placerer en special kode på båndet mens det optager, så man får præcis kontrol over billeder og sektioner af videon.

For at understrege hvor vigtigt dette egentlig er, så forestil dig, at lyd ikke sync'er med bånd automatisk - de taler ikke samme sprog - lyd "rider" på en anden bølge og er ikke i direkte forhold 1:1 til båndet. Dansk og svensk minder meget om hinanden, men der er stadig, tilsyneladende små forskelle, der dog er altafgørende for forståelsen. Man bliver altså

iden TBC.

Til postproduktionen af AVM anvendes tre A2000 med henholdsvis 2, 8 og 10 MB RAM - hvor Toasterens primære opgaver ligger i postproduktion-fasen.

Når alt er optaget, bruges ca. 30-40 timer til at redigere båndet ned en een time.

Grafikeren

Den grafisk ansvarlige Charles Lopez synes, at Amigaen er et kraftigt værktøj til at lave grafik til showet. Som han selv siger det - "At skabe med Amigaen er enkelt og programmerne er så intuitive, at de faktisk får dig igang med det samme. TV*TEXT Pro gør arbejdet med forskellige fonte nemt (taget i betragtning at der er flere

budget. Og på grund af Toasteren og andet soft- og hardware er vi istand til at skabe professionelle programmer i TV-kvalitet, der uden problemer kan stå side om side med hvilket som helst show på TV."

Hvem skal være med

Intet af det ovenstående er eksotisk, og at bruge det nævnte udstyr kræver lige dele tålmodighed, planlægning og ekspertise. Så det lader til at vejen frem er metodisk tankegang. Og det er derfor at videoproduktion ofte inkluderer en grafiker, "Art Director" såvel som teknikere. Bliv dog ikke forskrækket, det er bare et spørgsmål om at selv at lære det.



nødt til, elektronisk at beregne forskellen, for at få det til at passe ind korrekt (det gælder iøvrigt også for lydoptagelser alene). Og det er så det som SMPTE gør. Og det gøres fra specielle SMPTE-enheder, ganske ligesom TBC.

Det fungerer i virkeligheden

Som et eksempel på hvordan det virker som en helhed i virkeligheden, tager vi en lille pause, og kigger på "Amiga Video Magazine", et båndet program om Amigaen, der kan købes på VHS-bånd, eller ses på kabel-TV i staterne.

AVM produceres i New York, og er en hel times video-produktion, lavet på en Amiga 2500 med en VideoToaster, plus redigeringsudstyr. Producenten Mark Montelless fortæller, at AVM bruger tre professionelle videokameraer (Hitachi/Sony), og til film og redigering bruges 3/4"-bånd. Til redigeringen bruges en Sony 5850, og enkeltbilleder overføres via en

end 100 at vælge mellem), og sådan er det også med DPaint III," siger Charles. "Fordi jeg laver det meste af grafikken derhjemme, er det utroligt nemt med den nye 24bit DCTV, der har gjort det utroligt simpelt og effektivt af "fange" og manipulere tekst og grafik. Ud fra 24bit's data skaber jeg paletter, for at gøre dem mere kompakte og nemmere at arbejde med, skaber nye brushes og laver 'overligger' - hertil bruges Art Department Professional - og henter dem ind i DPaint III," fortsætter Charles.

"Jeg ser også frem til at bruge DCTV's animations-del, når jeg skal lave 24bits farveanimationer," slutter Charles Lopez, der roser hastigheden hvormed DCTV arbejder. Nu kan han komme gennem digitaliserings-fasen, og afslutte alt til showet, på kun to dage.

Montelless afslutter det således: "Det springende punkt er, at Amigaen er skabt til at lave TV, og vi klarer det indenfor et realistisk

et trin af gangen.

Det er viden, der er vigtig, fordi det giver dig mulighed for at vælge, hvordan du vil lave et eller andet. Et valg baseret på din viden af, hvad der er muligt, og hvad du kan opnå.

Anden del: Video-redskaber

Dette afslutter vores enkle gennemgang. Næste gang vil vi begynde at "opbygge" vores videoproduktions-system - hvor vi bruger Amigaen som et stærkt redskab i processen. Vi går udenom det tekniske sprog, og koncenterer os istedet om hvad der kan og skal bruges. Og hvad der vil ske, når vi bruger det. ■

(Marshal M. Rosenthal har en multi-service video- og grafik-produktion i New York. Han bruger bl.a. to A2000'ere, en 3000'er, VideoToaster, DCTV, og en masse andet sjovt udstyr, der er forbundet til hinanden, så det næmest ligner spaghetti!...)

Great Valley Products fra den autoriserede forhandler



Amiga 500: GVP's Amiga 500 disk til A500 leveres i for et stort støbt kabinet, der matcher A500 perfekt i design og farve. Den fremstilles i to størrelser: 512KB og 105MB, der begge har en 5.25" diskromforsyning og plads til 1 MB RAM. (8MB: Kr. 4.400,-)

I lø-

bet af efteråret lancerer GVP en række nyheder - tilbehør til A500-HD8 - der vil gøre det muligt, at udvide Amiga 500 ud over hvad du hidtil har forestillet dig - GVP har gjort de igen:

- Midi interface
- 68030 kort
- Ekstra Seriel port
- Modem
- Og meget mere

Med disse spændende nyheder, slår GVP endnu en gang sit ry fast, som et firma der ved hvad det vil - og gør det!

Nobody does it better

Pris fra 5.999,-

Amiga 2000: Det er ikke noget tilfælde at de professionelle vælger GVP's Amiga 2000 hardcard til deres systemer. GVP's Hardcard med plads til 8 MB SIMM RAM har forlængst slået sit ry fast: hurtig, driftsikker og let at konfigurere. Med harddisk kapaciteter fra 52 til 340 MB samt RAM fra 2 - 8MB, dækker de ethvert behov - langt ind i fremtiden.

Pris fra 4.899,-

Mangler du RAM, SCSI auto-boot harddisk acceleratorkort eller alle tre dele, så se her:

A2000 COMBO: Sidste skud på stammen er GVP's COMBO acceleratorkort. Her er det lykkedes at integrere 4 ting på eet kort - 22/33 MHz 68030 CPU/ 68882 Math, 16MB RAM, harddisk samt SCSI-controller - uden at optage een eneste zorro II slot eller pladsen til ekstra diskdrev. Som vi plejer at sige: **Only GVP makes it possible**

Pris fra 9.999,-

Ring for bestilling eller yderligere information - NU!



Dansk brugsanvisning • Den rigtige pris • Alle priser incl. moms - Forbehold for fejl.

Autoriserede forhandlere:

Finax

ND Lavpris A/S

Kirkevangen 23, Hattings, Tlf. 80 81 52 11

GVP

ND Lavpris A/S

Trekronergade 149, 2500 Valby, Tlf. 80 81 52 11

BETAFON

Estadsgade 70, 1650 København N, 31 21 03 72

ND Lavpris A/S

Lejlsbovej 7, 6260 Tjalling, Tlf. 80 81 52 11

BANZHAF datamedier a/s

Lyngby Torv 10, 2800 Lyngby, Tlf. 45 93 44 11

Lejlsbovej 7, 4700 Næstved, 55 77 42 99

The Colour of the Saracen

Bag denne titel gemmer der sig noget så sjældent som et tegneprogram til C-64. "Saracen Paint" lover, ved hjælp af et "intuitivt ikon-styret system" at forvandle den gamle maskine til et heftigt tegne-værktøj. Kan de flotte ord holdes?

Af Christian Sparrevohn

Naturligvis kan et tegneprogram til C-64, hvor godt det end måtte være, ikke hamle op med Amigaens fantastiske evner udi grafikens ædle håndværk - men alligevel har vi, f.eks. som loadnings-billeder set imponerende stills, der godt kan imponere, hvis det er en af de dygtige, der har haft fat i penslen.

Det største problem for Commodore 64 er, at den kun kan klare 16 farver i Low-res (160x200), og derfor må man kræve af et tegneprogram, at det enten kan zoom tilstrækkelig meget, eller at det kan køre Hi-Res. Saracen Paint fra det italienske Idea satses helt klart på det første.

Magen til Amiga

Kan man ikke hamle op med Amigaen rent grafisk, kan man jo forsøge at lave en opbygning af programmet, der ligner den store maskine. Ved hjælp af dit joystick kan du aktivere diverse pull-down menuer, der med hovedmenuerne File, Draw, Zoom og Other hurtigt og nemt forsyner dig med forskellige muligheder.

2/3 af skærmen er reserveret til selve billedet, men der er mulighed for at "scrolle" denne del af skærmen, så hele billedet

kan ses, ligesom kommandoen "Look" lader dig overskue hele kunstværket.

At Saracen Paint er brugervenligt, er en sandhed, der hurtigt går op for en. Intet er gjort mere kompliceret end det behøver at være. Linjer, ellipser, firkanter og frihåndstegning vælges alle på samme måde: Man finder hovedmenuen Draw, vælger funktionen, vælger farven, og kan nu vælge hvor på billedet, den skal placeres. Herefter "trækker" man figuren ud fra det valgte punkt, og vælger således størrelse og dimensioner. Med valg af navnet "ellipser" har man åbenbart erkendt, at det er umuligt at lave noget, der ligner en cirkel i Low-Res. Surt!

Farver og finurligheder

Skal der lægges farve på, gøres det med paint-funktionen og samme fremgangsmåde som for figurerne - man vælger farven og udpeger det område, der skal farvelægges. Har man lavet noget post-modernistisk, men er utilfreds med brugen af lilla i billedet (man har måske en gul dag!) kan en hvilken som helst farve erstattes af en anden - og det går vel at

mærke hurtigt. Vil du signere dit billede, kan der vælges mellem fire fonte, og du kan kopiere områder af mesterværket, hvis der er dele, du er specielt glade for.

Skal du spejlvende noget, kan det også foretages om to akser og bliver du helt utilfreds, kan det hele slettes.

Zoom er det, der er gjort mest ud af. Enten kan et område forstørres op og dermed gøres mere "smooth" ved smart brug af zoomer, eller også kan man anvende den smarte Byte-funktion.

Den giver der mulighed for at vælge et lille udsnit, og derefter farve små områder af det, så helhedsudtrykket, måske, bliver at området er en helt ny farve. Denne lille firkant kan man så bruge forskellige steder på det område, der skal farvelægges, og dermed forsøge at gøre det hele lidt mindre kornet.

Kompabilitet og konklusion

Udover load og save-funktionerne, er det faktisk alle de muligheder, der er. Man har altså begrænset albuerum, og specielt en undo-funktion ville være rar at have. Nu skal det dertil siges, at

jeg ikke er den store mester-tegner, og at jeg tit tegner forkert, og derfor bliver irriteret, når den eneste mulighed for at rette, er ved at tegne oveni igen.

Programmet er ufatteligt simpelt at gå til - hvilket også understreges af manualens størrelse på 23 sider - der rummer forklaringer på engelsk, tysk og italiensk.

Men ud over dette smarte lille sprogkursus får man et program, der kan anbefales til begyndere, der ikke har noget imod at bruge timer for at finpudse deres selvportrætter og hvad de ellers måtte kunne finde på. Andre vil nok blive irriteret over de manglende muligheder for at vælge stregtykkelse m.m. Til gengæld er Saracen Paint kompatibelt med bl.a. Koala Paint, men skulle man ligge inde med det, synes der ikke at være meget at hente her.

Fakta:

Prov SuperSoft i Århus
tlf.: 86 19 32 44 eller
BMP-Data, tlf.: 42 28 87 00.
Alternativt: Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2, Tyskland
tlf.: 009 49 21 01 6070

Nyt tegneprogram



Saracen Paint til Commodore 64. Via et ikon-styret system bliver din brødkasse forvandlet til et effektivt tegne-redskab.



Tegneprogrammet er meget brugervenligt, og de udbyggede kommandoer såsom ellipser, firkanter, cirkler, linjer og mulighed for frihåndstegning gør dig i stand til at lave flotte billeder som dette.

3D-grafik på Amigaen:

Grafik Med Dybde

I denne omgang vi grundigt på tre animations-programmer, der hver især har deres specielle fordele - og ulemper.

Af Claus Arwilk

I denne og den efterfølgende artikel vil jeg prøve at beskrive og evaluere de mest anvendte 3D-programmer til Amiga'en. I forrige nummer fortalte jeg om en masse fagudtryk og hvad de betød. Denne gang vil jeg indføre et enkelt, vigtigt begreb: anti-aliasing. Det kan kort beskrives som den funktion, der i tilfælde af kontraster i et billede fylder ud med mellemfarver.

Hvis f.eks. et rødt objekt på sort baggrund virker meget takket, vil 2-3 mellemtoner af rødt til sort få kanterne til at se "blødere" ud. En vigtig egenskab er et programs' evne til at rendere, og anti-aliasing er en fin måde at vurdere programmets evner på.

De tre programmer jeg vil anbefale er:

Sculpt 4-D - Byte'n'Byte
Turbo Silver - Impulse
Imagine - Impulse

Det skal bemærkes, at Turbo Silver er forgængeren til Imagine. Grunden til at den er med i testen er, at Silver er betydeligt billigere end Imagine, kan lave billeder der er lige så flotte, og stadig kan fås til en lav pris. Turbo Silver er kompatibel med Imagine.

Sculpt 4-D 2.09

Sculpt er en klassiker på dette område. Den var skelsættende da den kom på markedet, og sælges stadig. Sculpt er polygon-baseret og har muligheder for at render i forskellige opløsninger, bitplaner og tracing-typer. Som den eneste af de tre programmer kan Sculpt derfor render i f.eks. 16 eller 8 farver - det kan være en fordel, hvis man ikke har så meget RAM.

I modsætning til de fleste nyere programmer har Sculpt kun en editor, der gør det ud for at være

objekt-, scene- og animationseditor. Det gør det nødvendigt at have mange under- og rullemenuer, der igen gør det langsomt (på en ikke-accelereret maskine) at komme frem til det menupunkt, man skal bruge. For at kompensere kan man definere sine egne tastatur-makroer, f.eks. kan F10 sætte et primitiv på skærmen, eller kalde sizing-menu'en frem.

Selve skærmopdateringen i editoren er hurtig, dog knap så hurtig som i Imagine - Sculpt opdaterer kun et vindue ad gangen, hvor Imagine opdaterer alle samtidigt. Det får Sculpt til at virke langsomt og klodset. Til gengæld kan du i Sculpt definere dine egne vinduesstørrelser, da Sculpt bruger Intuition, altså Amigaens medfødte vinduessystem.

Hvis du klikker på et punkt i et objekt, vil Sculpt vælge det punkt, og ikke hele objektet. Du kan vælge "Select Connected" for at få hele objektet valgt til manipulation. Det er en smagssag, om man kan lide dette system eller Silver/Imagine's, hvor man klikker på et objekts akse og dermed vælger hele objektet og så skal vælge et menupunkt for at editere de enkelte punkter (Med makroer går det stort set lige hurtigt).

Editoren

Editoren indeholder muligheder som ekstrudering, spin og skalering, og de fungerer rimeligt hurtigt og effektivt. Du kan også bruge magnetisme-funktionen til at lave bulende overflader og mærkelige former, men den langsomme opdatering gør det lidt svært at værdisætte funktionen.

Sculpt kan generere et objekt ud fra nogle givne omkredse. Det eneste der kræver er, at hver omkreds har det samme antal punkter/hjørner. En interessant

og nyttig funktion, der går igen hos alle disse programmer.

Selve objekterne kan have forskellige, foruddefinerede attributter. Det eneste, brugeren kan sætte, er farve og om objektet skal "smooth'es". Her viser Sculpt sin alder: selvom du kan sætte materialet til at være glas, metal eller andet, har du ingen mulighed for at lave dine egne materialer, ligesom IFF-brushes heller ikke kan bruges som overflader. Objekterne kan sættes ind i et hierarki, f.eks. vil en hånd bestå af adskillige led; bevæger man det inderste (håndleddet) vil resten af objekterne følge med. Hvis det inderste pegefingler bevæges, vil det kun påvirke de objekter, der er forbundet med det, dvs. resten af pegefingere.

Lys-attributterne er begrænset til farvet lys og ambient lys. Globale variable er horisont og jord, hvor horisont kan sættes på farve og dithering, dvs. farveblanding og jord kan simuleres med det klassiske skakbræt-mønster eller en almindelig, farvet overflade.

Animeringen

Animering foregår via "Take"-menuen. Du kan bruge keyframe- eller path-teknik (se forrige nummer af DNC), og der er mulighed for et hurtigt "preview" af din animation i sort/hvid wireframe, dvs. uden fyldte flader. Selve menuen er meget velfungerende, med en filmstrimmel der illustrerer de enkelte frames i animationen. Markering af keyframes sker enkelt og hurtigt, og der er mulighed for at bruge frame-controller til professionel brug. Dette bruges ved enkeltbilledoptagelse af 24-bit billeder, der ikke kan animeres real-time på Amigaen (endnu).

Det eneste sted der klodser, er

path-systemet. Der skal du lave din path som objekt, og derefter definere den som en path i hierarki-editoren. En path kan have ændrede "Tumble"-definitioner. F.eks. vil et fly hælde når det drejer; du kan så få Sculpt til at lave en blød hældning over det relevante stykke af path'en. For at gøre det pænt, har Sculpt en spline-funktion, der blødgør bevægelserne og selve path'en. Og som det første program på Amiga'en af sin art, byder Sculpt på "morphing" (se forrige nummer af DNC).

I render-menuen kan du bl.a. vælge bitplaner, billedformat, anti-aliasing og dithering. Dithering bestemmer hvor mønstret objekterne skal være, hvis der ikke er farver nok. Dithering påvirker også blandingen af farverne ved lysovergange. Sculpt laver nogle meget fine billeder, men alderen tynger... den er utrolig langsom! Du skal regne med, at ventetiden er op til tyve gange større på Sculpt end på Impulse-serien! Og hvis du genererer 24-bit filer, gemmer Sculpt dem i et farve-separeret format, dvs. med rød, grøn og blå billeddata. Et sådant billede kommer let op på et par megabyte, hvilket kan være et problem, selv for brugere med harddisk. Sculpt pakker gerne dine filer sammen til en standard ANIM-5, men vil alligevel gemme hvert enkelt billede først, for så at pakke dem.

"Motion Blurring"

En hel unik ting ved Sculpt er muligheden for "Motion Blurring". På større systemer end Amiga'en er det en selvfølge, men her er det kun Sculpt der kan det. Blurring laver en sløret bevægelse mellem to frames, så animationen ikke hakker i det. Jeg havde dog kun moderat suc-

ces med at få det til at virke. Man kan også definere en IFF-baggrund og forgrund, med farve 0 som værende gennemsligt.

Manualen er en af de bedste jeg har set, især for begyndere. Her halter Impulse sørgeligt efter. Alting er skrevet klart og koncist, og manualen er let at slå op i. Virkelig godt!

Turbo Silver 3.0SV

Turbo Silver har altid været en konkurrent til Sculpt. Dette skyldes, at Impulse's programmer er blandt de billigste på markedet, især når man tager pris/ydelse-forholdet i betragtning.

Silver er polygon-baseret, dog med en enkelt geometrisk figur - en kugle - blandt primitiverne. Silver består af en hovedmenu, hvor man sætter opløsning og parametre angående projektet, og en filmstriemmel illustrerer ligesom på Sculpt-animationens enkelte frames.

Editoren har ikke, som Sculpt, tre vinduer med forskellige vinkler, men et vindue, hvor man kan skifte mellem vinkler - et meget klodset system. Editoren er til gengæld meget hurtigere til at opdatere objekterne på skærmen, og muligheden for tastaturmakroer hjælper en del. Ligesom på Sculpt er rullemenuerne temmelig store, og skaber en ventetid på ca. et kvart sekund på en ikke-accelereret maskine, før de er tegnet på skærmen.

Objekterne består af en akse (der definerer deres hældning, attitude og retning i forhold til omverdenen og deres IFF-overflader), og så naturligvis objekternes polygoner. Et objekt i Silver kan nemlig have en IFF-brush som overflade, eller en af programmets teksturer (ting som træ, vand, striber), der er mere fleksible end en IFF-brush. F.eks. kan

en tekstur flytte sig i forhold til objektet, den er bundet til - hvilket giver en bizar, men interessant effekt. Du kan også lade et objekt om til et lys, og selvom brugervejledningen påstår, at et objekt kan udstråle en IFF-brush som en fremviser, fik jeg det aldrig til virke. En brush kan heller ikke gentage sig selv hen over et objekt, dvs. du får kun et eksemplar af din brush, og aksesystemet kræver tilvænnning.

Flere attributter

Man kan ekstrudere efter en path, dvs. du kan lave din egen type ekstrudering. Roterende, skalering o.l. foregår desværre efter en ret uelegant menu, der er op til 4 sekunder om at blive tegnet færdig! Du kan "spin" 'ne, og Silver tillader at objekter formes sammen, såfremt de har samme antal punkter. Ligesom i Sculpt kan du opbygge et objekt-hierarki, og du kan vælge om objektet skal gengives i editoren som det er, eller skal repræsenteres af en firkant, der i størrelse svarer nøjagtigt til objektet. Der kan sættes mange flere attributter i objekterne end i Sculpt; du kan bl.a. bestemme et objekts refleksions, gennemsligheds-, farve- og lysgengivelsesværdier. Der er ikke noget i vejen for at lave et farvet stykke glas, og hvis det skal ligne f.eks. blyindfattede ruder, skal du blot tegne en IFF-brush i DPaint og angive den i attributes-menu'en.

Animationsmulighederne er desværre ikke så omfangsrige som i Sculpt, der er f.eks. ingen morphing-mulighed, ej heller kan Silver "tweene" objekt-positioner. Path-typen er af den brugerdefinerede (læs: hakkede) type, og Silver kan ikke ligesom Sculpt "spline" en path. Du kan dog få Silver til at animere en række grupperede objekter som et tog;

det første objekt trækker det næste efter sig, der igen trækker det næste objekt efter sig, der... Effekten er flot og elegant, selv om dens brug er begrænset. Kameraet kan følge et objekt eller path, du kan lægge en tåge ind i din 3-D verden, du kan variere zoom - desværre dog ikke fokus.

Bruger sit eget format

Silver kan renderes i IFF-formatet, men vil helst bruge sit eget. Personligt foretrækker jeg at bruge IFF-ANIM5 formatet, for så at køre animationen ind i et tegneprogram til en sidste afpudsning. Denne mulighed er du afskåret fra at bruge, hvis du vælger RGBN8, som er Impulse's eget format. I kraft af Silver's rimeligt stærke IFF-muligheder, kan man lave spektakulære scener, men selv uden dem renderer Silver nogle rigtig pæne billeder.

Den største fordel ved at renderere med Silver er hastigheden, der er en af de højeste for polygon-baseret software. At komme fra Sculpt til Silver er lidt af en befrielse!

Manualen er temmelig grinagtig. Den er upræcis, dårligt skrevet og svær at overskue. En nybegynder vil have svært ved at forstå en del af tingene, og det hjælper ikke, at enkelte ting er direkte forkerte! Buuuuh....

Imagine 1.1

Imagine er det nyeste skud på stammen af 3-D programmer fra Impulse. Imagine er en videreudvikling af Turbo Silver, og der er mange fællestræk. Imagine er meget modulært opbygget i forhold til de to øvrige. Der er en projektmenu, en objekt-editor, en forms-editor, en cycle-editor og en stage-editor. Projektmenuen minder lidt om Silver's, men har

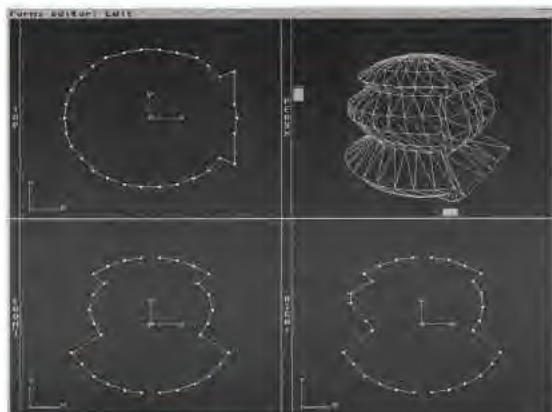
mange flere muligheder. Du kan definere nogle opløsninger, som så vil kunne kaldes frem fra en default-menu (f.eks. PAL 24, NTSC 24, HIRES, HAMLACE). Du kan også sætte filstandarden, som stadig er enten IFF eller RGBN8, men nu kan du også renderes i RAW-formatet, der bruges af Sculpt. Pixelaspektet kan sættes, så du kan kompensere for NTSC, opløsning og film.

I detail-editoren, som minder om Silvers' på mange punkter, har Impulse rigtig taget sig sammen og lavet en editor, der bare fungerer! Ikke alene er der de tre famøse vinkler, men muligheden for at manipulere objekterne interaktivt.

Istedet for at taste f.eks. et X antal grader ind til en rotation, kan du blot rotere objektet med musen, dog er det stadig muligt at taste tal ind til præcisionsarbejde. Når objektet er valgt, vil det erstattes af en boks, der kræver næsten ingen opdateringstid under manipulationen, og du kan udelukke rotation/skalering/flytning af et objekt i en bestemt retning; du kan strække et objekt på f.eks. kun X-aksen, og dermed skabe et aflangt objekt hurtigere end det tager at læse denne sætning.

Ved at klikke på en lille søjle ude i siden på de enkelte vinduer, kan det vindue blæses op til at fylde hele skærmen. I øverste højre hjørne er der en wireframe gengivelse af dit objekt, og du kan få den vist i "hidden line removal", evt. i 16 farver med simuleret lys. Dette vindue sidder i alle editorerne, og er særdeles praktisk, for du får en ide om hvordan din objekt ser ud når det renderes. I cycle- og stage-editorerne kan du desuden få et preview af din animation (som i Sculpt).

Skærbilleder af diverse 3D-programmer



Imagine: Forms editoren



Turbo Silver: Objekt editoren



Sculpt: Take menuen



Imagine: Detail editoren

Det hele + lidt til

Du kan lave alt det, du kan i Silver og mere til. En IFF-brush kan konverteres til et fast objekt og logiske operationer kan udføres på to eller flere objekter (som i forrige nummer af DNC). Du kan ekstrudere eller duplikere langs med en path, og objekter kan grupperes i et hierarki. Et objekt kan have op til fire IFF-bruskes og fire "textures" SAMTIDIGT. Teksturerne inkluderer bl.a. vand, træ, mursten og camouflagestruktur. I modsætning til Silver kan du her gentage en IFF-brush hen over overfladen på et objekt og give den lys-værdi, således at den kan simulere f.eks. tåge. En anden interessant mulighed er, at man kan angive et filnavn (f.eks. PIC.0001), og Imagine vil så bruge det billede som brush, for så at gå videre til næste billede (PIC.0002). På denne måde kan du skabe en animation i animationen, f.eks. en filmklædd eller et fjernsyn. Et objekt kan være et lys, være Phong-shaded (giver bløde kanter), gennemskigtigt i forskellige grader, være reflekterende og meget andet. Betydningligt nok tilbyder Imagine (ligesom Silver) et geometrisk primitiv, en kugle, der når man kommer tæt på er lige så hakket som en almindelig kugle!/?

Lav en banan

I forms-editoren kan du lave objekter, der har en organisk form eller bare er svære at lave på anden måde. Imagine giver en kugle som grundobjekt, og man kan så forme den, til det ligner noget (eller ikke!). F.eks. ville man lave en banan ved at forme en slags halvmåne i right-viewet, et aflangt objekt i front-viewet og tilsidst en lille cirkel i top-viewet. Undervejs vil Imagine farve de punkter, du arbejder med i de

andre views, så du kan se hvordan det påvirker objektet. En virkelig original og brugbar editor!

I cycle-editoren kan du lave figur-animationer v.h.a. af hierarkier af objekter, hvor de enkelte dele af en tændstikfigur udgør et hele. Hele editoren er bygget op omkring dette hierarki, og det er muligt her at definere keyframes i f.eks. en figurs gang eller en hobs objekters indbyrdes rotationer. Det eneste jeg savnede her var muligheden for at "spline" bevægelserne, så de blev mere bløde og realistiske.

I stage-editoren sættes scenen op, objekter, lys og kamera bliver placeret og selve animationen defineres. Til den hjælp har man ægte spline-paths, der er prægtfuldt nemme at redigere, og en action-menu, der er kernen i det hele. Her kan du definere keyframes på ALT, og der er mulighed for morphing. Der sætter man små brikker ud for hver "medvirkende"s rubrik og frame-nummer (nogle redigeringsfunktioner ville være ønskværdige). Her kan du modificere størrelse, placering og attitude/hældning/retning på et objekt. Specielle funktioner inkluderer en "hinge"-funktion hvor et objekt kan hægtes på et andet ligesom et anker eller et pendul. Specielle effekter kan udføres på objekterne:

eksplosion, rotation, bølgende overflade og vækst (ligesom Silvers' ekstrude-by-path, bare mere avanceret). Under globalerne kan du bl.a. sætte det ambiente lys, horisont og zenith og en evt. stjernehimmel. Du kan også simulere refleksioner i den "billige" rendering-måde, Scanline, ved at angive et IFF-billede der så vil spejles i de objekter, der har refleksionsværdier. Lysene kan sættes om de skal kaste skygger og hvilken farve lyset skal have.

Hvis lyset skal simulere en spot, spredes ud i alle retninger eller komme ud i en kegle, kan du sætte det her. Kameraet kan sættes til at følge et bestemt objekt, keyframe sine bevægelser eller følge en path.

Ingen fåget effekt

I Imagine har Impulse fjernet fåget-funktionen, så der skal fuses lidt for at nå frem til den samme effekt, og du kan stadigvæk ikke ændre fokus, kun zoom. En anden ting er manglen på definerbare skygger - nogle gange ville det være rart med nogle "blå" skygger.

Selve renderingen er som hos Silver, dog lider Imagine til tider af nogle besynderlige fejl, såsom delvist forsvundne objekter, forskubbede facetter og manglende bruskes eller teksturer. Det er meget uheldigt, hvis man har brugt måske en uge eller to på at generere en stor animation, og der så mangler dele af objekterne - især for en professionel grafiker. Et andet problem er anti-aliasingen, der virker en smule dårligere end på Silver. Hvis man har et flerfarvet objekt på en sort baggrund, vil Imagine en del af tiden anti-alias imellem objektets farve og baggrundsfarven, i stedet for til den næste farve. Det skaber til tider nogle tynde sorte striber, der hvor der burde have ligget en mellemfarve. Og hvorfor er der ikke nogen Blurring ligesom på Sculpt? Jeg kunne også godt tænke mig muligheden for at lægge et IFF-billede ind som baggrund. Brugervejledningen er desværre næsten lige så dårlig som den til Silver, og alene programmets kompleksitet vil virke overvældende på en nybegynder. Så der er kun en ting at gøre, at eksperimentere, hvilket under alle omstændigheder er en god ide.

Hvilken en er den bedste?

Alle disse programmer har deres gode og dårlige sider. Hos Sculpt er det den lange ventetid og manglen på effekter, IFF-wrapping og i det hele taget den gammeldags opbygning, der irriterer mest. Det gode ved Sculpt er den gode brugervejledning, stabil, korrekt rendering og den relativt pæne billedkvalitet.

Hos Turbo Silver er det manglen på editor-vinduer, det klodse menu-system og manualen, der trækker ned. På plus-siden bør stå den flotte billedkvalitet, hurtige rendering og lave pris.

Imagine taber på manualen, den ustabile rendering, enkelte bugs i editorerne og manglen på splines i cycle- og stage-editoren. Til gengæld har Imagine de mest alsidige og intuitive editorer, flest funktioner og effekter, de bedste animationsmuligheder og -det er det eneste af disse programmer, det kan forventes at der kommer flere opgraderinger af.

Men der er endnu et par programmer, der kan være alvorlige konkurrenter til Imagine, og dem kigger jeg nærmere på næste gang.

Hvis du har modem, kan jeg kontaktes på Pixel BBS (457-66996, 2400, 8 bits, 1 stop, ingen paritet, fuld Duplex), hvor jeg gerne modtager spørgsmål og kommentarer.

Fakta:

Sculpt 4-D kr. 5995,-
Turbo Silver kr. 1200,-
Imagine kr. 3295,-

(Med venlig tak til EuroTrade, tlf. 8616 6111 og Alcotini, tlf. 8622 0611/3120 7320 for udlån af software.)

NU I HELE DANMARK:

GVP

Du kan nu købe GVP harddiske hos alle velassorterede forhandlere, og bemærk: til POSTORDRE PRIS!

Slimline model med støjsvag blæser og drev (Quantum LPS). Samtidigt kan du billigt indbygge 2, 4, eller 8Mb blot med nogle RAM moduler. GVP A500-HD+ har også indbygget Mini-Slot for yderligere udvidelser, der kommer til efteråret. Og så har GVP markedets hurtigste overførsels-hastighed!!.

Med tynde og støjsvage Quantum LPS drev. Kortet fungerer også som en RAMudvidelse med plads til 2, 4 eller 8Mb RAM. Og så har den markedets hurtigste overførsels-hastighed!!.

PRISFALD

PRISFALD

A500 52Mb Quantum..... 5999,-
A500 100 Mb Quantum..... 8999,-

A2000 52Mb Quantum..... 4899,-
A2000 100 Mb Quantum..... 6999,-

AMITECH

Joy Master

Automatisk mus & Joystick Switch

Joy Master er en automatisk omskifter imellem 2 joystick, mus og joystick, eller som markedets eneste: 2 mus!. Skifter automatisk ved tryk på museknap eller "fire knap". - Og så skåner Joy Master din joystick-port for slitage.

A500 version 229,- A2000/Atari version 269,-

BEMÆRK: Levering fra midten af oktober hos alle velassorterede forhandlere.

**Multi
Gros%**

Oplysning for nærmeste

forhandler på tlf. 86 22 42 88

GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



"Müsi"

Man kan efterhånden bilde mig hvad som helst ind. Dermed også "titler", og deres betydning(er). Og månedens første billede er et klart eksempel på at snøre Marlene. Desværre er det ikke lykkedes helt for **Torsten Jessen Birkevej 5 6200 Aabenraa** med billedet "Müsi". Titlen er efter sigende taget efter Albert Camus' bog "Pesten", det skal jeg ikke kunne udtale mig om. Men at billedet kommer ind som vinder, til trods for den skøre titel er jeg ikke i tvivl om. En god illustration, fin teknik og meget flotte skygger.

Mere er der ikke at sige om det (send mig et eksemplar af Camus' bog, den lyder interessant!) 500,- til Torsten.

En del læsere har skrevet ind med spørgsmålet: "hvordan får man den forbandede filmøren væk, når man tegner i HiRes?". Der er flere muligheder at vælge imellem, det er så op til læserne at afgøre hvilken de foretrækker.

Først de billige løsninger: Du kan hvis du er meget dygtig, bevæge hovedet i takt med filmøren på skærmen, men det kræver en utrolig præcision ellers forværrer det bare alt...! Nej, spøg til side, en billig løsning er et par polaroid solbriller eller de specielle filtre man kan købe. Ulempen er dog for en kunstner, med disse to eksempler, at farverne forvrænges og da jeg især kan lide at tale om farver, går det slet ikke for Gallery-kunstnerne at sidde med mørke briller på.

I den dyre ende kan anbefales "Flicker Fixer" som er et kort til Amigaen, "FlickerFree" som

er en chip og selvfølgelig kan man i sidste ende spare op til en Amiga 3000, hvor en "antiflimmer" allerede er indbygget. Konklusionen af dette er som sædvanlig (havde jeg nær sagt) kommer det igen ud på at have en masse penge, hvis man vil løse ét problem her i computerverdenen.

Dette gælder også som svar til

**Søren Lundgaard
Stigynsvej 4
4000 Roskilde**

som velsagtens har siddet og fået migræne foran computeren, mens han kreerede billedet "Pixelstorm." Søren har ærligt fortjent en andenplads for dette flotte billede. Søren har lavet billedet i HiRes og har i de sidste faser brugt smooth-effekten for at blødgøre linierne.

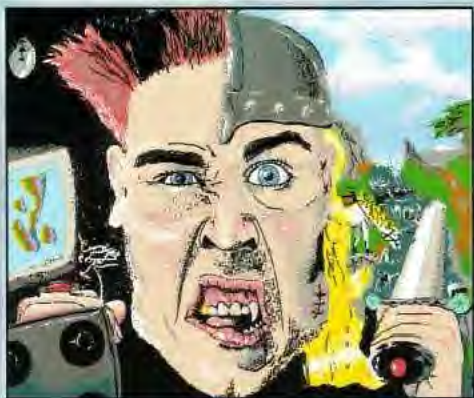
Hvordan afskaffet man den forbandede flimren? Læs videre og find ud af om du er med i denne måneds heldige vindere.



"Pixelstorm"



"Magic Man"



"Fantasy File Found"



"Saddam Slam"

Søren er en ganganger her på Gallery-siderne, sidste gang blev det dog ikke til pengepræmie (DNC 7/8-91). Jeg håber du selv kan selv et fremskridt siden sidst, ideer har du dog masser af. Men "Pixelstorm" er meget mere finpusset, du har brugt et par timer eller to; hva'?! 300,- på vej.

Morten Juel
Absalongade 34
1650 København V

har "kun" brugt sin højre arm og sin mus til dette billede: "Magic Man."

Kun og kun er måske lidt undervurderet, jeg synes der er mange små og fine detaljer i billedet som Morten første gang lavede i '86 som akvarel. Da jeg zoomede ind på billedet (ja, jeg kigger i alle kroge), kunne jeg se alle farverne

og teknikken hvori Morten har lavet "Magic Man". Teknikken består faktisk i at lægge prik for prik, istedet for at bruge airbrush. Sidst nævnte kan til tider virke noget ensformig,

Thomas Due Nielsen
Alkenvej 59
8660 Skanderborg

får den sidste præmie i denne omgang med billedet "Fantasy File Found", lavet i DP3.

Det er et meget uhyggeligt billede, ikke så meget på grund af selve motivet som jo egentligt er meget uskyldigt!! Men ansigtsudtrykket (-ene) får mit hjerte til at rejse sig meget højt.

Det er utroligt godt tegnet, der er lidt tegneserie over billedet, hvilket der intet er galt med. Tegneserier idag er jo mere og andet end Anders And, gudske lov!

Dorian Donas
Kancellivej 16
5200 Odense V

har sendt billedet "Saddam Slam". Selvom Dorian nok er en smule for sent med selve motivet, heldigvis, skal det alligevel deltage i denne måneds Gallery. Suveræne farver og god effekt med missilerne i baggrunden. Det er godt ramt kun at bruge så få farver og alligevel få et spil frem. At du har brugt utraditionelle farver såsom lyserød og mintgrøn, er jo ikke lige det man forbinder med krig og ødelæggelse, men det fungerer fint her.

Og så lige til sidst må jeg indskyde at kvaliteten af indsendte arbejder her Gallery, er steget betydeligt de sidste måneder. Det er dejligt at se. Keep on....

HARDDISKE

GVP



GVP giver dig hurtighed og sikkerhed. Det utroligt flotte design matcher perfekt med din A500. Den medfølgende strømforsyning sikrer dig, at din Amiga ikke bliver overbelastet.

- * Plads til 8 MB Ram, udvides v.h.a. SIMM-moduler.
- * Autoboot under 1.3 og 2.0.
- * Gameswitch.
- * Strømforsyning medfølger.
- * MiniSlots til fremtidige udvidelser.
- * Flot design der matcher A500.
- * Overførselshastigheder
Read 750 kB/s, Write 450 kB/s

52 Mb Quantum LPS	5995,-
- med 2 Mb Ram	7395,-
- med 8 MB Ram	12995,-
105 Mb Quantum LPS	8995,-
- med 2 Mb Ram	10395,-
- med 8 MB Ram	15995,-

MultiEvolution



MultiEvolution er den hurtigste controller på markedet, har plads til 8 MB Ram, og er dette ikke nok, kan du bruge harddisken som Virtual Memory. Denne metode giver mulighed for f.eks. 100 MB Ram.

- * Plads til 8 MB Ram, udvides v.h.a. SIP-moduler.
- * Autoboot under 1.2, 1.3 og 2.0.
- * Harddisk og Ram kan slås fra v.h.a. mus/Joystick.
- * Kører under alle acceleratorkort.
- * Virtual Memory v.h.a. MMU.
- * Overførselshastigheder
Read 980 kB/s, Write 900 kB/s.

52 Mb Quantum LPS	5495,-
- med 2 MB Ram	6295,-
- med 8 MB Ram	9995,-
105 MB Quantum LPS	6995,-
- med 2 MB Ram	7795,-
- med 8 MB Ram	11495,-

GOLEM



Golem Combicentraler kombinerer hurtighed med flexibilitet. 735 kB/s med Quantum LPS, plads til 4 MB Ram, og sokler til kickstart 2.0, gør denne til den mest alsidige på markedet.

- * Plads til 4 MB Ram, sokler til alle 4 Mb
- * Autoboot under 1.3 og 2.0
- * Afbryder til Ram'en
- * Sokler til kickstart 2.0
- * Golem Backup-Software
- * Gennemført bus og gameswitch
- * 2 Års garanti.
- * Overførselshastigheder
Read 750 kB/s, Write 720 kB/s.

52 MB Quantum LPS	5495,-
- med 2 MB Ram	6295,-
- med 4 MB Ram	7095,-
105 MB Quantum LPS	7495,-
- med 2 MB Ram	8295,-
- med 4 MB Ram	9095,-

HARDDISKE til A2000, Ring for priser og information.

Ring for yderligere oplysninger.

Bestil
vores
Katalog

SKATTEKISTEN

Action Replay A500	899,-
Action Replay A2000	1169,-
AT-ONCE A500	2350,-
AT-ONCE A2000	2999,-
JoyMouse, elektro. Omsk.	299,-
Amiga Tips-Lotto	495,-
Acceleratorkort:	
A2000: A2630, 68030/68882	
25 MHz, 2 MB 32 bit Ram	7995,-
A500/A2000:	
Golem 68030/68882-16 MHz,	
2MB 32 bit Ram	6300,-

Golden Image

3,5" Drev Master 3A	899,-
3,5" Drev Master 3A-1D	1099,-
Mus GI-500	269,-
Mus GI-1000, optisk	539,-
Mus GI-700R, trådløs	675,-
MousePen JP-100	695,-
Trackball, trådløs	875,-
Scanner JP-105M	2180,-
8/2 MB Ramkort A2000	1815,-
512 kB m/ur/afb. A500	359,-

MINIMAX

2.0 MB Ram til A500
MiniMax er en intern ramudvidelse til A500, som kan udvides i trin af 512 kB.

512 kB	629,-	1.0 MB	1050,-
1.5 MB	1250,-	1.8 MB	1395,-
2.0 MB	1495,-		

Mulighed for 1 MB CHIP-MEM

RW ELECTRONICS

Peter Bangsvej 125, 2000 Frederiksberg. Tlf 31 79 08 80.

DNC
COMIX

OVERALL
100%

OKT
NO.1

APPROVED BY THE
COMICS CODE
AUTHORITY

DET ALLERBEDSTE SPIL-ANMELDER MAGASIN I HELE UNIVERSET

GAMEPLAY

INDEX

Atomino.....	36
Ball Game.....	41
Battle Chess II.....	37
Billiards II Simulator..	37
Blade Warrior.....	35
Buck Rogers.....	40
Chaos in Andromeda..	39
Darkman.....	39
F15 Strike Eagle II...	36
Frenetic.....	41
Gunboat.....	41
P.P. Hammer.....	40
RBI Baseball.....	38
Switchblade II.....	40
Trial by fire.....	42
Virtual Worlds.....	43
White Sharks.....	44
+ Gameplay UPDATE!..	44

ACTION
PACKED
ISSUE!



ER SPIL-INDUSTRIEN I KRISE?

LEDER: ER SPIL-INDUSTRIEN I KRISE?

Hvis du læser engelske computerblade, er du uden tvivl stødt på prangende reklamer for det store "European Computer Entertainment Show", der skulle have været afholdt i starten af september. Ifølge forhånds-annonceringen var der nærmest ingen grænser for, hvad man kunne opleve på dette show: Børnetheder, happening, konkurrence, tv-dækning - og frem for alt masser af spill!

Showet blev aldrig til noget. Hovedarrangøren, det engelske bladforlag Emap, trak sig ud i sidste øjeblik, og alt, hvad der blev tilbage af den opreklamerede begivenhed, var en lille sammenkomst for industriens egne folk uden adgang for offentligheden.

Aflysningen sendte en chokbølge gennem den engelske spil-industri, hvor mange tolkede show-skandalen som endnu et tegn på den "recession" (økonomiske tilbagegang), der er blevet det store dyr i åbenbaringen på den anden side af kanalen. Spilbranchen er i krise, siger man. Det var i hvert fald den forklaring Emap kom med, når man spurgte, hvorfor de pludselig havde fået kolde

fædder og aflyst den store spil-fest.

De dystre meldinger kan godt undre, for i Danmark går det jo strålende! De danske spil-distributører melder om støt stigende salg, og da jeg talte med repræsentanter fra tyske og franske spildistributører, fik jeg samme svar: "Krise? Hvilken krise?..."

Lanset hvad man hører, er der altså ingen grund til panik. Spilbranchen trives i bedste velgående, og selv i England ser det ikke så slemt ud, som nogen gerne vil give indtryk af. Ved nærmere eftersyn viser det sig faktisk, at det engelske spil-salg slet ikke er gået ned - det er bare vækstraten (altså stigningen i salget), der er faldet.

Richard Barclay fra Core Design vurderer situationen på den måde, at spillfirmaerne ikke længere kan slippe afsted med at udgive dårlige spil. Forbrugere er blevet mere kvalitetsbevidste, mener han, og derfor er der selvfølgelig visse softwarehuse, der får problemer med afsætningen. Richard mener heller ikke, at den generelle lavkonjunktur i England får nogen større negativ effekt

på salget. "Når folk mister deres arbejde, får de jo bare mere tid til at spille computerspil," spøger han.

Men hvorfor blev computershowet så aflyst? Repræsentanter fra førende engelske softwarehuse (der godt vil være anonyme) peger på to årsager: Dels var showet alt for profit-orienteret. Billetterne var dyre, og kun en minimal del af entreen gik til velgørende formål. Og endnu værre: Standene kostede en formue. Prisen for en flod stand skulle efter sigende have ligget på den forkerede side af 80.000 pund! En række store softwarehuse (bl.a. Electronic Arts og U.S. Gold) meldte derfor fra, hvorved hele indtægtsgrundlaget svandt bort, og showet måtte aflyses. Den anden grund, der peges på, er at sidste års show simpelthen var for dårligt. Og i det lange løb slipper ingen godt fra at sælge en dårlig vare dyrt.

Det gælder både spil og computermesser.

Søren Bang Hansen, Spilredaktør



F15 STRIKE EAGLE II

Microprose

En ny flysimulator? Har vi ikke set nok af dem?

Disse er relevante spørgsmål, for der findes efterhånden et hav af forskellige simulationer til Amigaen. Og hvis du allerede har fået øje på "Gold Game" logoet i denne anmeldelse, spørger du sikkert dig selv, hvad det er der gør netop denne flysimulator så speciel. Nu skal du høre...

Lad os starte med pakningen. Den er af den sædvanlige Microprose standard - det vil sige en ordentlig klods, fyldt til randen med farvekort, reference-sedler og selvfølgelig selve manualen, der er lige så ekstravagant som sædvanlig.

Ved første øjekast kan man let få det indtryk, at dette blot er en ny udgave af F-19 Stealth Fighter. At Microprose har været ude på at tjene en hurtig skilling. Ændret lidt på forsiden, og smidt spillet på markedet en gang til i en let revideret udgave. Intel kunne være fjernere fra sandheden!

F15 Strike Eagle II er et helt nyt og originalt produkt, der er banebrydende i mere end en forstand. Mens gameplayet i F19 mest handlede om at gøre brug af den avancerede "Stealth" teknologi, og snige sig uset omkring i fjendtligt luft-

rum, så kan F15 i højere grad betegnes som "lige ud af landevejen". Hovedvægten er lagt på fart, drabelige luftkampe, farlige undvigemanøvrer...

Alt det der med udviklede instrumenter, flaps, ECM osv. er droppet til fordel for rå action. Det er også let at komme igang med spillet. Du skal blot vælge mellem seks forskellige krigs-zoner (inklusive den persiske golf) og fire sværhedsgrader.

Så får du en lyn-briefing, hvorpå du er klar til take-off. Ja, hvis du vælger at starte på begynder-niveauet, behøver du faktisk ikke engang at bekymre dig om at lette - flyet er simpelthen i luften, når spillet starter. På tilsvarende vis kan du med et tryk på en enkelt knap få flyet til at lande helt af sig selv. Genial feature, når man tænker på, at netop landingen (der er den sværeste del i flyveksten) sikkert har skræmt mange uøvede piloter væk fra flysimulations-spillene.

Normalt plejer vi jo at gemme beskrivelsen af grafik og lyd til de særlige "kasser" (sidst) i anmeldelserne, men med dette spil vil jeg gøre en undtagelse. Den tekniske side er nemlig altafgørende for, hvor overbevisende en flysimulator er, og i F15 Strike Eagle II er den tekniske side faktisk

lidt af en sensation!

Du mærker det allerede fra titelbilledet, som er noget af det flotteste jeg endnu har set på en Amiga. Endnu bedre bliver det, når grafikken begynder at bevæge sig. Man får virkelig søvsyge-formemmelser, når man spiller dette spil. Det kan ikke forklares, det skal opleves!

En anden medvirkende faktor til den medrivende stemning er lyden, der fortrinsvist består af samplede effekter. Motorlyden ændrer sig i takt med, hvor meget gang der er i motoren (det lyder som en selvfølgelig, men netop dette er faktisk en mangel i de fleste simulationer), og din navigator, der sidder bag dig i cockpittet, kommer med små kommentarer undervejs. "Good shot!", eller "Bullseye!" lyder det i den radio - komplet med statisk støj og det hele.

Der er virkelig kælet for detaljerne i dette spil, og resultatet er en særdeles overbevisende flysimulator, hvor hovedvægten er lagt på underholdning frem for streng autenticitet.

Den bedste flysimulator siden "Interceptor"!

Søren



AMIGA - Cockpittet er lidt mere simpelt, end det vi er vant til fra Microprose.



AMIGA - Missions-briefingerne er et godt eksempel på, hvor enkelt og let tilgængeligt det hele er lavet. Her er ikke noget at tage fejl af!



AMIGA - Er dette den mest atmosfæriske grafik nogensinde?... mørk middelalder!

BLADE WARRIOR

Image Works



AMIGA - Selv inventory-skærmen emmer af okkult mystik.

Første gang, jeg skrev om dette spil, var i allerførste nummer af det nu dengangne computerblad Games Preview - det var i 1989. Vi kan hermed konstatere, at Blade Warrior formentlig er verdenshistoriens mest forsinkede spil.

Var det værd at vente på?

Spillet foregår i et glemt rige, i en svunden tid. Det var dengang mænd var mænd, uhyrer var uhyrer, og magi rent faktisk virkede. Landet er truet af den onde Murk (rimer på skurk), og du er heltten, der skal styrte tyrannen ved at indsamle syv fragmenter af en hellig stentavle. I landet er der syv tårne, og i hvert tårn bor der en troldmand. Nu har du sikkert allerede gættet, at hver troldmand ligger inde med et fragment af tavlen, men troldmænd er nogle stædige størrelser, og de vil ikke uden videre af med deres ejendom. Derfor må du først finde forskellige objekter, så du har noget at bytte med.

Du styrer din helt rundt i et mørkt, faretruende landskab. Udover objekter, kan du også finde magiske ingredienser, som du kan tage med hjem i køkkenet, hvor de kan mixes sammen til forskellige spells (hvis du da ellers har fundet opskriften).

Men selvfølgelig er spillet andet og mere end en hyggelig skovtur, hvor du samler spændende ting fra naturen. Det sørger troldene for. Og vampyrerne. Og djævlene. Og edderkopperne. Sidstnævnte er nok nogle af de mest uhyggelige og afskyvækkende væsener, jeg endnu har set i et computerspil. At se dem komme kravlen på deres lange, behårede ben...

Yrk!

Intil nu lyder det måske som om, at Blade Warrior er et rimeligt gennemsnitligt arcade adventure, men det er fordi jeg ikke har nævnt grafikken. Den er nemlig alt andet end almindelig!

Alle figurer og omgivelser ses udelukkende som sorte silhuetter mod en farvet himmel. Effekten er svært at beskrive, men hvis du har set filmen over "Ringenes Herre", ved du, hvor meget atmosfære man kan frembringe - udelukkende ved hjælp af silhuet-figurer. Det hænger måske også sammen med, at man forestiller sig alt det man ikke kan se. Og den menneskelige fantasi er som bekendt langt bedre til at frembringe uhyggelige og detaljerede billeder end selv den mest kraftfulde computer. Der er virkelig en enestående stemning af mørk middelalder og fortættet ondskab i dette spil. Blade falder ned fra træerne og flyger gennem luften, insekter summer omkring... De mange animationer giver et fantastisk "organisk" indtryk - skoven bliver virkelig levende.

Gameplayet er desværre ikke helt på højde med atmosfæren. Actiondelen består i at hakke løps på de fiender, der konstant angiver dig fra begge sider. Det er ret primitivt, og bliver hurtigt en irritations-faktor. Adventure-delen er der straks lidt mere kød på. Dels skal du finde vej gennem landskabet, dels skal du mixe trylleformularer og finde objekter, du kan give til troldmændene. Der er også små tips skjult rundt omkring, og de er skrevet i et herligt middelalder-engelsk, som yderligere understreger spillets unikke atmosfære.

Gameplayet er ikke det vilde - det er den visuelle stemning, der gør dette spil til et "must see".

Søren

AMIGA

Kr 449

Grafikken er som nævnt forrygende flot. Detaljeret, varieret... og alligevel lynhurtigt! Flyet kan ses fra alle mulige synsvinkler, og flere steder er horisonten graderet i flere farver - en fed effekt, der hidtil kun er set i PC-spil. I det hele taget indeholder dette spil den mest overbevisende grafik, der endnu er set i en flysimulator på Amigaen. Lyden er også god, og man kan selv vælge mellem musik og en række samplede effekter - inklusive tale. Gameplayet er også noget helt for sig selv. Hardcore simulations-freaks vil måske foretrække mere avancerede spil som F19 og Mig29, men vi andre kan glæde os over den letligængelige og fantastiske fængende action. Spillet er et must, et førsteklases Gold Game.

Grafik

96%

Lyd

91%

Gameplay

95%

OVERALL
95%

C64

Det oprindelige "F15 Strike Eagle" spil startede oprindeligt på 64'eren, og må idag betragtes som en klassiker. Teknisk viser spillet ganske vist sin alder, men gameplayet fejler bestemt ikke noget. Ligesom i den nye Amiga version er hovedvægten lagt på action. Eneste problem er, at du nok får svært ved at finde en forretning, der stadig har spillet på lager.



AMIGA - Selvfølgelig kan de detaljerede omgivelser nydes fra flere synsvinkler. Og grafikken er tilmed lynhurtig!

AMIGA

Kr 375

Grafikken er chokerende anderledes og underligt dragende. Den okkulte atmosfære er så enestående, at Blade Warrior klart falder ind under kategorien af spil, der simpelthen SKAL ses! Lyden er ikke bemærkelsesværdig, eller også er man bare så opslugt af grafikken, at man slet ikke lægger mærke til, at der også er en lydside. Gameplayet lever desværre ikke helt op til den enestående grafik - hverken i originalitet eller underholdningsværdi. Et standard arcade-adventure med beat'em up overtoner - men grafikken... Wow!

Grafik

95%

Lyd

74%

Gameplay

70%

OVERALL
81%

C64

Blade Warrior kommer ikke til 64'eren.

ATOMINO

Psygnosis

I Atomino handler det om Bohrs atommodel. Det drejer sig om valens, atomer og molekyler, organisk kemi, acetylchlorid og en helt masse andet, de fleste nok er mere eller mindre overfølsomme overfor.

Det lyder uhyggeligt, men fortvivl ikke, for Atomino er et logikspil, ikke et undervisningsprogram. Af hensyn til de mere fysiksvage blandt vores læsere (og i særdeleshed min ellers højt intelligente spilledaktør) vil jeg gøre en undtagelse og beskrive spillet på et meget konkret plan.

Forestil dig et musiklokale med 7 x 8 stole placeret i snorlige rækker af en sirlig pedel. Forestil dig herefter en masse strålingsramte skolebørn. Nogle har kun en arm, andre har to, mens resten har tre og måske endda fire. Skolebørnene kommer dryssende lidt efter lidt ind i en snæver forgang, og det er din opgave at placere dem, så alle har nogen at holde i hånden - eller hænderne.

Når det lykkes, forsvinder kombinationen, og der bliver bedre plads i musiklokalet. Hvis du er for langsom, bliver forgangen fyldt, og så bliver du fyret. Skulle du have begået en fejl, kan du trække en elev ud på forgangen igen og skifte ham ud, men du skal hele tiden skynde dig...

Ret meget mere er der ikke i Atomino.

Du kan spille "freestyle" - helt uden levels bare for at score point, eller du kan kaste dig over de mange præfabrikerede baner og prøve at skaffe nogle passwords. I så fald vil du stifte bekendtskab med børn, der er skruet fast i gulvet fra starten og derfor ikke kan flyttes, forhindringer, og specielle jokerbørn, der har en, to, tre eller fire arme på een gang.

Jakob



AMIGA - Einstein vender sig i sin grav!

AMIGA

Kr 375

Grafikken imponerer ikke, men den viser klart, hvad der foregår. Lydeffekterne er gode, og musikken, der konstant kører i baggrunden, er glimrende. Atomino er meget sjovt lige i starten, men det bliver hurtigt kedeligt, måske fordi spillet lige er en tand for simpelt. Der er ingen reel fare for at dø på de første baner, og man kommer hurtigt til at sidde og vente på en bestemt, særligt dum unge, så man kan komme videre. Det er der ikke særligt meget sjov i.

Grafik	78%
Lyd	84%
Gameplay	40%

OVERALL
46%

C64

Ja, Atomino skulle være ude til 64'eren nu, og nej, det er ikke et spil, jeg uden videre kan anbefale.



GUNBOAT

Accolade

Hvis dette spil var udgivet af Code Masters, ville det med garanti have fået titlen: "Advanced Gunboat Simulator". Sierra ville frejdigt have kaldt det for "Gunboat Quest", men nu er det altså Accolade, der præsenterer, så vi må nøjes med "Gunboat".

Det med "simulator" er ellers ikke helt ved siden af, for det her spil drejer sig om beskidt vold i en beskidt krig.

Ombord på en krydser eller i et moderne jagerfly trykker man på knapper og eliminerer små blink på radaren, men i en kanonbåd er man så tæt på handlingen, at man let ser, hører og lugter de detaljer, der gør film uegnede for børn.

En PBR Mark II er ikke meget værd på åbent vand, men i Mekong-floddeltaet i Vietnam var den uhyggeligt effektiv. Med en topfart på 50 knob, og mulighed for totalnedsættelse eller kovending på een bådtænde, er sådan en kanonbåd uhyggeligt manøverdugtig.

Og meget tungt bevæbnet! Granatkastere og morterer er meget effektive sammen med mere eller mindre tunge maskingeværer. Besætningen består af fire mand: En frontskytte, en midterskytte, en agterskytte og en styrmand.

Det er dem, du skal bringe levende igennem et hav af missioner.

Selvfølgelig kan du kun være et sted af gangen, så computeren styrer automatisk de sidste besætningsmedlemmer, der dog er modtagelige for generelle kommandoer såsom: "Skyd!", "Hurtigere!" og "Til venstre!"

Handlingen ses i en ret langsom vektorgrafik fra de forskellige positioner, men kamp kan være uhyggeligt hektisk. Man kan til gengæld godt blive dysset lidt i søvn under de længere, begivenhedsløse stræk, selvom der er indbygget turbobid. Det sker tit, at man ikke opdager fjenden, før vandet foran båden piskes op af fjendtlige skud, der brager endnu højere end motorens drønen. Og så skal der tages hurtige beslutninger.

Det er ikke til at ramme noget med maskinge-

værrerne, med mindre man sejler langsomt, og selv da kan det være svært. Ikke alt isenkrammet er udstyret med sigtekorn, så man må som regel skyde sig ind på målet ved at betragte nedslagene i vandet og på jorden. Der er ammunition nok - det er tiden, det kniber med.

Såtidig skal man heller ikke skyde på alt, der bevæger sig. Nedsigtning af civile vietnamesere, vandbøffer og allerede enheder fører lige ind i retssalen.

Hvis du er god til at smadre broer og nedlægge Viet Cong'er med dine GE M134 Miniguns, skifter scenariet til Colombia, hvor du skal bekæmpe narkobaroner - og herefter videre til Panama.

Det er svært at nå så langt, når man kun har en let armeret kanonbåd og fire unge amerikanere, men det er underholdende - på en lidt morbide måde.

Jakob

AMIGA (1Mb)

Kr 375

Vektorgrafikken er lidt langsom, men meget stemningsfuld, præcis som de forskellige statusskærme og digitaliserede stills. Lydeffekterne er gode, især de undertrykte skrig, når dine kammerater bliver ramt af fjenden. Det er noget, der giver skyldfølelse!

Gameplayet er fedt og atmosfærisk, men til tider sker der en anelse for lidt. Puri tanske skydefreaks vil nok ikke kunne lide Gunboat, men for de mere simulatororienterede er spillet en genial blanding af uimeligt vild og taktiske manøvrer.

Grafik	79%
Lyd	78%
Gameplay	83%

OVERALL
80%

C64

Føreløb kommer, der ingen Gunboat til Commodore 64.



Lad os starte med en lydmontage: "Osikati hall!"

"Que?"... chopi... hoppe, hoppe, hoppe.
Jeg håber du er nysgerrig, og lad mig med det samme afsløre, hvad det var vi hørte. En bonde går op til en samurai, brøler nervøst på kinesisk og peger til venstre. Samuraien drejer hovedet for at se, hvad der bekymrer bonden, og bonden fjerner med stor kyndighed samuraiens hoved fra hans skuldre. Til sidst ser man, hvordan hovedet hopper op og ned, som en basketball på et veloplagt gymnastikeulv.

Scenen er naturligvis taget fra Battle Chess II, der ligesom sin forgænger er en slags skak, hvor animationer spiller en væsentlig rolle. Hver eneste gang en brik tager en anden, udspilles der en mere eller mindre (som regel) det første) fantastisk sekvens, hvor den ene brik forvandler den anden til fortid.

Men hvor forgængerer var baseret på det skakspil vi kender, med ridderbaserede brikker, der bærer det nye spil undertitlen "Chinese Chess". Og spillet har et helt nyt regelsæt, der bestemt ikke er kedeligt!

For det første er der brættet. Brikkerne står ikke i felter, men i knudepunkterne mellem de streger, der udgør felterne. Således er der 100 steder, en brik kan stå. Brættet gennemskæres af en flod, som kun nogen brikker kan krydse. På hver halvdel er der et 3x3 felters palæds, hvor kongen og hans to rådgivere holder til. De kan ikke bevæge sig ud, og der dermed sårbare.

Som i almindelig skak har hver side 16 brikker, men da der er mere plads, bliver spillet mere "åbent". Nogle af brikkerne ligner til forveksling, dem vi kender. Tårnene går igen, og samuraiene minder meget om springerne. Bønderne gør frem som i normal skak, men når de krydser floden, kan de også gå til siden. Der er ingen dronning, men til gengæld har man kanoner, der rykker som et tårn, men kun kan slå, hvis der står en brik mellem offeret og kanonen. På samme måde som i almindelig skak, skal man sætte kongen mat, men taktikken og gameplayet er anderledes.

Men det er først og fremmest de underholdende animationer, derkendetegner dette spil. Helt genialt bliver det, når en kamp udspilles. Her forvandler tårnene sig f.eks. til store, lidsprudende drager, kanonen går amok, og rådgiverne og kon-

gen griber til mystisk, orientalsk, gul magi. Et par eksempler...

Dragen slår kanon:
Kanonen føler sig sikker på sejren og retter et væmmeligt skud mod dragen, der imidlertid lig-



AMIGA - Som sin forgænger er spillet fyldt med sjove animationer. Her er den røde kanon blevet ramt af en magisk drage, der står og rækker hende af sit forfærdede offer (overet til).

ger hovedet nonchalant tilbage og lader kuglen rulle hele vejen op af bugen og halsen, til den som på en rampe flyver op, og lander på kanonens hoved.

Samurai slår drage:
Samuraien prøver med sit sverd at gå igennem dragens panser, men det lille firben er for hårdt pansret og er usårlig. Samuraien bliver listigt en maske frem, og skræmmer den stakkels drage så meget, at den dør af herteslag! Synd, men samuraien griner og tager sin plads.

Kongen slår kanon:
Igen skyder kanonen, men i det samme som

kuglen skal til at ramme, står kongen overraskende med en gavepakke. Han rækker den mod kanonen, der berøret tager imod, løsner båndet og får sin kugle tilbage igen - i hovedet.

Man griner de første hundrede gange - og så bliver det trættende. Men hvor forgængerer var et dårligt skakspil, så er Battle Chess II udmærket, også som "almindeligt" spil uden animationer. Det kan derfor anbefales til alle, der (fortsættes på side 82)

Christian

AMIGA

Kr 375

Grafikken har er som allerede nævnt sublim - intet mindre. Lyden er også fremragende med fantastiske effekter, og gode samples (men kun hvis du har 1 megabyte).

Om man kan lide spillet er naturligvis en smagssag. Det er en del anderledes end almindelig skak. Men det skal jo prøves, og hvorfor ikke gøre det med Battle Chess II? Du vil gerne til du dør.

Grafik	95%
Lyd	85%
Gameplay	81%

OVERALL

82%

C64

Der er ingen planer om en C64-version.

BILLIARDS SIMULATOR II

Electronic Arts

Da jeg var på sommerferie med Jakob og Søren, og vi alle var blevet så skoldede, at vi ikke kunne gå på stranden, kridtede vi køen og skoene og gik i gang med at spille pool. Jeg behøver vel ikke at fortælle, hvem der vandt, men bare sige så meget, at det ikke var Jakob og at Søren aldrig havde prøvet det før. Han var bare så forbandet heldig, men jeg vil altid være kongen, hvor mange gange han så end vinder. Jeg anerkender ikke hans sejr. Jeg havde håbet, at



AMIGA - 3D effekten ser flot ud på billedet, men kuglerne er dårligt animeret.

dette spil fra Infogrames ville kunne rykke heldet i min retning, men hver gang jeg spillede mod computeren, var den lige så heldig som Søren. Alle andre end mig er heldige. Det er ellers ikke fordi, at denne gang billard mangler variation. Man kan vælge mellem 6 spil, nemlig

carambole, tre-bande-carambole, amerikansk pool og to fremtidsspil, der fremgår på et ottekantet bord med et stort hul i midten.

Uanset hvad man vælger, er fremgangsmåden den samme. Man vælger enten at spille alene, mod en levende modstander eller mod computeren. Det sidste er mest interessant, da man så i det mindste ikke får bank af andre end en computer, og den slags nederlag kan ikke dokumenteres... Man indgår et væddemål mod computeren om hvem der vinder, og så går spillet igang. Uanset regler skyder man altid på samme måde. Man vælger hvilken vinkel man skal skyde i, hvor man skal ramme kuglen, hvor hårdt man skal ramme og folder herefter sine hænder og ber til, at man gjorde det rigtige. Det gør man desværre næsten aldrig.

Det er nemlig utroligt svært. På øjemål skal man sørge for, at man rammer bolden PRÆCIST, og tit er det så svært at se, at man slet ikke rammer kuglen. Rammer man kuglen, er det som regel for hårdt, og selv om det er tilpas, reagerer banderne mærkeligt. Nu hjælper det lidt, at man kan indstille lærredets friktion og bandernes hårdhed, men et par små fejl gør desværre, at spillet er tungt at danse med. Når man rammer kuglerne, reagerer computeren langsomt, mens den udregner, hvor de skal trille hen. Et andet minus er, at laver computeren et fejlstød og skal støde om igen, vælger den nøjagtigt samme sted, og så støder det lidt, at man er nødt til at få stød, når man skal støde til kontakten på computeren.



AMIGA-Typisk fransk: Menu-skærmen er 100% grafisk!

Ellers er der et par fine features. 3D-effekten er imponerende flot og virker realistisk - desværre uden at være det. Det store udbud af spil og computermodstandere er også flot, ligesom spillet på mærkværdig vis forstår at gengive en atmosfære af bodega.

Christian

AMIGA

Kr 375

Der er nogle flotte stills med god atmosfære ligesom selve spillet har tydelig grafik. Lyden er ikke alt for god, men det lever da op, at indledningssekvensen bliver ledsaget af en "lydmontage" fra en billiardhal, komplet med "click" og mumlen.

Spillet er meget avanceret - en ægte simulator. Men det er desværre for udviklet, og det er svært at ramme præcist.

Grafik	73%
Lyd	68%
Gameplay	65%

OVERALL

66%

C64

Foretabig har Infogrames ikke annonceret nogen C64-version.

FRENETIC Core Design

Markedet er efterhånden oversvømmet med alle former for skydespil. Kun få af dem er originale. Dette er ikke et af dem.

Men du kan jo få forhistorien og bedømme selv: Året er 2400 og endnu en gang er Jorden truet. Efter 200 års krig mod nogle aliens fra planeten Mozone er Jordens forsvarssystem næsten brudt ned. Derfor er man begyndt at lede efter en ny planet i et nyt solsystem. Og man fandt den! Endelig kunne Jordens befolkning flytte til en ny planet - for at plage den nogle århundreder.



AMIGA - En del af fjenderne er en slags "organisk" kryb, som nok skal skræmme livet af folk med araknofobi!

Men der er blot et lille problem. Vejen til den nye hjemplanet er fyldt med fjendtlige rumskibe, og derfor er du blevet ansat som jordens eneste håb (gab!). Du skal mæle alt ned og på den måde bane vej for Jordens moderskib. Nyttækning? Jeg må le...

Som du måske kunne tænke dig, skal du være hurtig på aftrækkeren eller have et joystick med autofire (det sidste er absolut at foretrække). Dit skib, som ses fra oven, flyver op mod skærmen. Antallet af baner er for mit vedkommende ukendt, men som normalt i shoot'erns er der et end-of-level monster i slutningen af hver bane. Disse monstre er mere eller mindre stupide og volder ikke megen besvær.

Til gengæld går det ret hedt til (få nu ingen lumsk tanker) allerede på anden bane. I de fleste skydespil kan man enten opsamle eller købe ekstra våben - her skal de blot samles op. For at komme igennem de sværeste sektioner i spillet er disse ekstra våben strengt nødvendige. Det bliver også nemmere, når der kommer en anden spiller på. Jep, spillets plus er, at man kan spille to på

Det var en mørk og stormfuld nat. I derne nat mistede Darkman sit ansigt og sin manddom (det står i manualen!). Det blev han sur over, så nu er han klar til at lade det gå ud over en masse sagesløse mennesker. Han er hævneren, morderen, korsfareren, kort og godt - pantefogeden.

Eller det var han. Tydeligvis var hans hobby at se de gamle film fra tyverne - i hvert fald har han klædt sig ud som Den Usynlige Mand. Det sidste er ret overraskende, for faktisk har Sparkman den egen-skab, at han kan forklæde sig som en hvilken som helst mand, han måtte møde, hvis bare han har fotografier nok. Men sådan skal plottet åbenbart være, når man laver en talentløs film, og derefter lader Ocean lave en talentløs konvertering.

Faktisk kan plottet meget hurtigt ridses op: Først skal Clarkman tage en masse fotografier af en lille grim mand, som skal lægge krop til hans næste Alter Ego. En computer scanner alle billederne, for at se, om man har data nok. Herefter hopper Darkman ud på gaden for at banke, med forklædning eller ej. I bedste fald varer forklædningen 10 sekunder, men da man alligevel ikke kan løbe videre, før man har banket de onde pensionister og asiater på gaden, nytter det ligesom ikke rigtig noget. Flot!

På gaden ligger der kasser. Men vores helt, Fartman, kan ikke bruge kasserne til andet end at kaste med, hvilket ikke virker, da han ikke kan ramme.



AMIGA - ... men der er intet nyt under solen. Darkman er Ocean, når de er allermest kedelige og forudsigelige.

Smartman er ellers en mand med mange talent, hvilket han beviser, når han slår og sparke bagud, mens han febrilsk prøver at huske, hvad han egentlig skal. Skulle det lykkes for dig at finde ud af det, kommer en ny bane, hvor Larkman skal gå amok med sit lommekamera for måske, måske ikke, at få en forklædning. Og herefter skal han undslippe en spændende platform-level, der især udmærker sig ved at være kedelig.

Markman må nu hoppe rundt på toppen af nogle tage for at ødelægge sit laboratorium, mens en helikopter skyder (!). Herefter skal han kæmpe sig ud af sit laboratorium, som han lige har ødelagt (!!), herefter kravle op af et reb, som helikopteren, der før ville dræbe ham, kaster ud (!!-og-så-videre), herefter flyve væk og til sidst dræbe den onde mand, der tog din manddom, dit ansigt og desuden din kvinde (som sikkert alligevel ikke vil have en krøbling som kæreste).

samme tid. Det gør Frenetic en smule bedre, men variationen er måske lige i underkanten. Frenetic er ikke verdens undergang, langt fra, men der er ingen nytænkning og det bliver kedeligt efter et stykke tid. Hvis man ikke ligefrem samler på skydespil, vil jeg råde til at gemme pengene til noget bedre.



DARKMAN Ocean

Jamen, er det ikke bare helt fantastisk, helt utroligt om dette spil oses langt væk af kvaliteten! Desværre så utroligt, at jeg ikke kan tro det. Når jeg ikke kan tro det, kan det heller ikke passe. Faktisk er det vist en Ejnar, vi her har med at gøre.

Ocean, som før har leveret de pragtfulde konverteringer Knight Rider og Miami Vice, og er kendt for at lave geniale spil har gjort det igen. Tillykke Ocean, jeg elsker jer. I første tår at gøre mig så glad. Ejnar rules OK! Og Ejnarman ser vi forhåbentlig aldrig igen...

Christian



AMIGA - Præsentations-grafikken er enormt atmosfærisk...

AMIGA

Kr 375

Lyden består hovedsageligt af et varmtvigt tema, effekter fra en tredje-rangs tysk pornofilm og en masse samlet stønnen fra anmeldere, der river sig i håret. Grafikken er faktisk god med gode sprites (enformig!) og en afvælsende baggrund. Det kan desværre ikke skjule, at spillet er noget af det værste, min kat nogensinde har slået ind. Dørligt gameplay og topnået af uoriginalitet og selvplagering kan ikke reddes af en flot grafisk indpakning. Det er katten i søkken. Ejnar, walk with me!

Grafik 72%
Lyd 22%
Gameplay 19%

OVERALL
23%

C64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Dette spil er faktisk en pæn bid bedre end Amiga-versionen. Fotodelen er bedre (men lad være med at forveksle "bedre" med "god"!), og kampsektionerne er lidt mere afvælsende med hunde, pistolskud og ingen kasser. Desværre er der ingen lyd af betydning, og ingenting hænger rigtig sammen. Men jeg vil være flink og gøre opmærksom på, at Ejnaren IKKE gælder C64-udgaven af spillet. Så olen digt er det ikke - bare almindeligt dårligt!

Grafik 71%
Lyd 15%
Gameplay 35%

OVERALL
35%

AMIGA

Kr 375

Teknisk mæssigt byder Frenetic ikke på vidundene. I starten er der godt nok en tilfredsstillende mix, men skærmen har det med at hakke i det med jævnlige små ryk, der gør det ekstremt irriterende. Man kan ligefrem få ondt i øjnene af det - næsten lige fra starten. Musik og lyd er også ret misere, ikke det dårligste, men langt fra godt. Desuden er spillet på nogle punkter forvirrende. Fjenderne kommer pludseligt ud af den blå luft, og sender dig ud på de evlige jagtmærker. Frenetic ligner hundredvis af andre skydespil, og de irriterende fejl gør ikke sagen bedre. Hvis du vil have et godt shoot'ern up, så find et andet!

Grafik 64%
Lyd 62%
Gameplay 56%

OVERALL
59%

C64

Core Design har aldrig understøttet 64'eren - og dette spil er ingen undtagelse.

Dorthé



AMIGA - I kamp med første banes end-of-level monster.

CHAOS IN ANDROMEDA

On-Line

Hvis du en dag modtager et brev poststempelt et par tusind år fremme i tiden i Andromedagalaksen, så kan det godt være, at det bare er en dårlig joke. Men hvis brevet indeholder to disketter og en bøn om at tage ud i fremtiden via Amiga'en for at løse en vigtig opgave, er det måske den rene og skære sandhed. I så fald kunne du blive rig på et sæt programmerne til et eller andet stort firma.

Det kunne også bare være en dårlig joke, eller måske rollespillet Chaos in Andromeda, der uanmeldt var dumpet ind af brevsprækken.

Således kan du sikre dig, at brevet bare er en del af et uskyldigt computerspil:

1. Står der Chaos in Andromeda udenpå?
2. Står der (c) On-Line Entertainment Ltd. 1991 på disketterne?

Hvis du svarede ja til mindst et af ovennævnte spørgsmål, er testen positiv. Så ER det et normalt rollespil.

I så fald er din mission at opspore videnskabsmanden Noko Yai, der ifølge dine arbejdsgivere er blevet kidnappet af terrorister på planeten Koranis 12. Der er også noget med nogle kemiske våben, men det med Hr. Yai er det vigtigste.

Med mus eller cursor-pole kan du styre din pixel-mand rundt i et relativt stort landskab, der ses ovenfra som på et kort. Der går mange mennesker frit rundt på planeten, og du kan snakke med de fleste af dem.

Du skal bare gøre et venligt væsen af dig. Den klare med humor-ikonet, hvor du kan skifte mellem flink og voldelig. Tilstanden afspejles på et pasbillede i øverste venstre hjørne: Hvis dit alter ego skal opføre sig pænt, ser han ret mut ud, men hvis du lader ham være voldelig, splittes hans læber i noget, der mest ligner et lidt mislykket smil. Husk forskellen, hvis du vil slippe for at få bank hele tiden!

Det varer ikke længe, før du finder Hr. Yai... Okay, lad mig sige det på denne måde: Før Hr. Yai finder dig. Det er absolut et kort møde, men det stiller solide spørgsmålsten ved mange af de oplysninger, du tidligere har fået. Og hvor i dag ligner hinanden. Sådan rent fysisk, altså.

Der er masser af interessante objekter rundt omkring i landskabet, men de ses ikke på afstand, så man bliver nødt til at luske en del rundt i kroge, hvis man ikke vil gå glip af noget.

Hvis du bruger objekterne rigtigt, kommer du hurtigt op i bjergene, ind i byen og ned i det lukkede, underjordiske kompleks, hvor Hr. Yai indtil for nylig havde sin gang. Det er først nu, der begynder at ske noget...

Du kan styre op til tre robotter via telekinese, så du ikke behøver at gå så meget rundt selv, men kamp kan ikke undgås i længden. De computerstyrede karakterer er så dumme, at de ikke kan finde ud af at gå udenom en busk, så de er nemme at flygte fra. Ude på stepperne kan du dog godt komme i problemer.

Skydevåben er der ingen af, men til gengæld kan du udrette en hel del ved tankens kraft. Som en sidste udvej kan du gå i nærkamp og enten lade computeren klare resten eller være aktiv og sidde og



AMIGA - Intro-teksten er atmosfærisk, men skæmmes - som resten af spillet - af en del pinlige stavfejl.

klukke tilfældigt på en silhuet af en mand. Det sidste er heller ikke særlig underholdende.

Chaos in Andromeda er en sjov blanding af rollespil, konventionelle eventyrproblemer, halvdårligt engelsk og underlige navne. Sol'gryn 55 og general Paaske Bajer siger det vist klart nok: Måde i Danmark:

Jakob

KIRK MORENO
Det lyder ikke ret dansk, men ikke desto mindre er det navnet på det programmerteam, der - med base i Aarhus - har udvænet Chaos in Andromeda. Det Nye Computer har allerede bragt to artikler om holdet, så det kan ikke rigtig betale sig at fortælle deres livshistorie endnu en gang. Den kan du læse i DNC nr. 7/8 1991 og DNC nr. 12 1990.

Til gengæld lykkedes det mig at få programmet Kenn Damgaard til at fortælle noget, der ikke har været trykt før: Historien bag Kirk Morenos nye projekt.

Nej, det er ikke endnu et rollespil med basis i Andromeda.

AMIGA

Kr. 375

Grafikken er ret jævn, selv om det samme absolut ikke kan siges om scrollingen. Melodierne er af teknisk god kvalitet, men de bliver hurtigt kedelige. Gameplayet er ret svingende, men der er mange opfindsomme problemer, selv om løsningerne tit er lidt snævre. Kampsystemet, som man måske hellere skulle kalde for "kampsystemet", er der ikke meget gang i, men der skal heldigvis ikke kæmpes hele tiden. Karaktermæssigt ligger Chaos in Andromeda lige mellem det helgede og det halvdårlige:

Grafik	70%
Lyd	70%
Gameplay	70%

OVERALL 70%

C64

Nej. Hvis der kommer et mystisk brev fra fremtiden vedlagt to disketter kan du være 100% sikker på, at det IKKE er Chaos in Andromeda.

meda-galaksen, og nej, det kommer hverken til Amiga eller Commodore 64. Arbejdstitlen er Prey, byttedyr, og det er på CDTV'en det foregår.

Prey er tungt inspireret af film som Predator og Aliens, så selv om Kenn ikke ville fortælle noget specifikt om monstrene, har man da lov til at gætte...

Du er sikkerhedschef på en rumstation, da et eller andet går galt. Alle sektorer skal evakueres. Er der sårede, overlevende? Hvorfor bipper din bevægelsesdator? Hvad er der bag det næste hjørne?

Kirk Moreno lover masser af led grafi og tale, men det kniber lidt mere med en udgivelsesdato. Til jul, måske? Og Prey bliver helt sikkert ikke konverteret til Amiga'en.



AMIGA - Overalt hvor du går, bliver du jagtet af voldelige væsener. Her er de fem mod een - og de har trængt dig op i en krog!



AMIGA - Visse scener i spillet er uegnede for børn...

Hvis du er vild med Sierra-eventyr, husker du nok Hero's Quest II: So you want to be a hero, der netop er genudsendt med en lidt anden titel: Nu står der ikke længere Hero's Quest, men Quest for Glory. Spillet ændrede navn på grund af ophavsret-problemer med det berømte rollespil "Hero Quest" (jf. det nye spil fra Gremlin). Du husker nok også den subtile blanding af rollespil og regulært eventyr med problemer og det hele. Og at man kunne spille enten ty, kriger eller trolldmand og løse problemerne på sin helt egen måde: Krigeren med sit sværd, ty-

ven med sin transportable indbrudstaske og trolldmanden med nogle hastigt tilføjede formulerer. Hero's Quest I var på den måde nærmest tre spil i ét, og det var tre gode spil. Derfor (og fordi Sierra elsker at lave toere, treere, firere, femmERE, seksERE...) har jeg nu den tvivlsomme ære at byde velkommen

til Quest for Glory II: Trial by Fire. For æren er tvivlsom, hvilket du nok har opdaget, hvis du har kastet et blik på OVERALL-karakteren. Ja, helt nøjagt, 33% står der. Nå, rent plotmæssigt bringer Quest for Glory II spilleren til en arabisk verden fyldt med orientalske dimser og masser af sjovt Sierra-tingeltangel. Du starter i byen Shapeir, og herfra skal du ud at se verden, tjene nogle penge og ellers overleve bedst muligt. Quest for Glory II har mange ligheder med etteren, men spillet er "forbedret, større, komplekst, udvidet" og en helt masse andet - det står der i hvert fald bag på pakken. Sierra har helt ret, men det er

QUEST FOR GLORY II: TRIAL BY FIRE

Sierra



BUCK ROGERS: COUNTDOWN TO DOOMSDAY SSI



Ved første øjekast er Countdown to Doomsday bare endnu et SSI-rollespil i klassisk, pletfrit snit. Men så bemærker man Buck Rogers emblemet og det lille skilt med "25. århundrede" i sorte versaler. Med andre ord: Der er ingen magiske missiler og syngende sværd i Countdown to Doomsday. Til gengæld er der masser af laservåben og computere og rumskibe, der ligner det, Tintin fløj til Månen i.

På sin vis er alt ved det gamle. Kernen i spillet er stadig de solide AD&D-regler, selv om karakterklasserne og racerne er nye. Trolde-mændene og præsterne er skiftet ud med læger, rumskibspiloter og teknikere, mens krigerne og tyvene opfører sig, som de plejer. Der er noget tidløst over de to professioner...

Elvere er der selvsagt ingen af. Her handler det om Jordboere, Marsboere, Venusianere, Merkurianere og et par biologisk modificerede racer med vilde evner.

Kampsystemet kører som aldrig før, og SSI har endda fjernet et par irriterende småfejl. Den livsnødvendige medicinske behandling klares også automatisk efter hver kamp.

Det er stadig de onde, der kæmper mod de gode: RAM mod NEO. Du er selvfølgelig på NEOs side, og selvfølgelig får du 5-6 blågede grønskollinger, som du skal prøve at gøre til helte. Plottet er også denne gang ret genialt og nogle gange bliver det næsten FOR vidt. Spillet når knapt nok at komme i gang, før vore helte, med åben mund og polypper, befinder sig midt i et større slag. Senere bliver de udstationeret på en satellit og får et rumskib og nogle missioner. Jeg skal ikke røbe for meget her, men det er helt tydeligt, at designerne har set Alien-filmene mere end én gang. Det der udsagn med, at ingen kan høre en skrig ude i rummet får en anderledes nærværende betydning når ens karakterer træder ind i et tilsyneladende forladt rumskib og ikke finder andet end lig og... dræbermutanter.

De er tilsyneladende ikke særlig farlige, men så begynder det at klø rundt omkring på kroppen. Senere kommer hovedpinen og en dyb koma. Rigtigt paranoid bliver det først, når den syge atter slår øjnene op og begynder at skyde vidt omkring sig. Hvad gør man så? Skriger? Men det er der jo ingen, der hører...

Der er rigtig mange specielle hændelser og mange vigtige valg, der skal træffes. Vil du ofre en karakters liv for at andre kan leve videre? Og hvad med de kødædende planter - hvis det altså er planter...

Jakob

BUCK ROGERS

Du kender ham da godt, ikke? Helten fra 50'er-filmene. Vores alle sammens ærkeamerikanske Buck Rogers, der en-

gang i 1990'erne smadrede den russiske krigssatellit, Ma-sterlink. Buck fløj i prototy-pen til et nyt rumskib, der des-værre blev svært beskadiget under hejledæden. Buck kom ikke tilbage. Nede på jorden, langt under Bucks stivfrosne legeme, skete begivenhederne i hurtig rækkefølge: Atomkrig, global nedrustning og dannelse af enorme, internationale alliancer. RAM (Russo American Mercantile), EF og Det Indoasiatiske Konsortium blev de mest betydningsfulde sammenslutninger i den efterfølgende kamp for kolonisering af planeterne. Imens udpintes Jorden mere og mere. Efter nogle år med fred brød helvede løs igen, og denne gang stod RAM som sejrherre. RAM beherskede nu hele kloden, og organisationen styrede med hård hånd. Dette førte til dannelsen af NEO, New Earth Organization, der havde som mål at drive RAM bort fra Jorden.

På dette tidspunkt træder Buck Rogers igen frem på scenen. Hans nedfrosne legeme er blevet bjerget og tæet op med største forsigtighed, og nu indtager han en ledende rolle i NEO. Med Buck Rogers i en aktiv position lykkes det NEO at fordrive RAM fra Jorden. En langsom og økologisk genopbygning skal til at begynde. Hvis ikke RAM har et eller andet i baghånden...

Det er her, Countdown to Doomsday tager sin begyndelse. År 2456. Alt kan ske.

AMIGA (1Mb)

Kr 449

Der er een dårlig ting ved Countdown to Doomsday: Installationsproceduren. Man kunne let løbe et halvmaraton mens der kopieres, hvis det da ikke lige var fordi, der var en stak disketter, der skulle skiftes. Grafikken er simpel og klar i labyrintafsnittene, men der er mange, gode billeder af specielle hændelser under de forskellige missioner. De fleste lyde er hørt før i blandt andet Champions of Krynn, men det er da blevet til nogle nye brøge de læseries. Melodier købt SSI stadig ikke konkludere. Det er gameplayet, der er fornuftigt, og sådan er det også med Countdown to Doomsday. Et utvilsomt godt rollespil med høj status.

Grafik 80%
Lyd 69%
Gameplay 94%

OVERALL
90%

C64

Disk kr 375

Grafikken er ganske udmærket, sådan al-let. Labyrintafsnittene er lidt kedelige rent p-lysmæssigt, men det opvejes lidt af de flotte stillbilleder. Til gengæld er musikken og ef-fekterne ret dårlige. Det vil sige, de få, der er, er helt i orden, men der mangler simpelthen noget. Gameplayet er glimrende og der er il-lig alt for mange diskvalifikationer. Ganske hurtigt kommer det pisse. Hittet overest på siden er vist meget værdifuld for konklusionen.

Grafik 81%
Lyd 41%
Gameplay 95%

OVERALL
90%

ikke nødvendigvis positivt. Firmaet har aldrig været gode til at begrænse sig. Quest for Glory i fyldte fem disketter og var rimeligt hurtigt, men det her...

Otte (81) disketter og dræbende langsomt. Animationen ligner noget fra en film i slow motion, selv når der er skruet op for hastigheden og ned for detaljerne. Den ellers flotte intro-sekvens er næsten pinlig på grund af de lang-somme bevægelser, og sådan bliver det også i selve spillet, når der sker mere end "ingen-ting" på skærmen.

Shapeit består af en række pladser bundet sammen af noget, der vist nok skulle forestille

en medina med snoede gyder og summende aktivitet, men gyderne har helt den samme bredde, der er ingen aktivitet og hastighe-den... Hal

Der ligger et kort i pakken og man kan købe et i spillet, når man har fået vekslet til dinarer, men de fleste sletter sansynligvis disketterne, før de kommer så langt.

Der er nemlig flere problemer: Loadetid og disketteskift. Hvad siger du til at skulle vente 1 minut og 8 sekunder for at træde fra baren ud på gaden?... Quest for Glory II er ikke et spil, nærmere en digital ventesal.

Jakob



SWITCHBLADE II Gremlin

For mange, mange tusinde af år siden, blev planeten Cyberworld reddet ud af klørerne på den onde Havoc. Hiro, den sidste af Stålriddernes, var manden, der kunne tage æren for det. Efter Havoc var blevet jaget på flugt, levede Cyberworlds befolkning i fred, godt beskyttet af Stålridderne, der var under Hiro's kommando.

Men ak, Cyber-boerne var endnu ikke tilfredse. De mente, at Stålriddernes hjælp nu var unødvendig - og lyst til at betale dem havde de heller ikke (det var nok den væsentligste grund). Derfor kom de på den gang så "geniale" ide at fyre de ædle riddere, til ære for nogle sølvmonter. Da der så var fri bane, vendte Havoc frygteligt tilbage (gad vide, hvor gammel han var på det tidspunkt). Han truede med at destruere planeten, hvis befolkningen ikke inden et døgn lod ham blive deres hersker (ambitiøs mand).

Nu havde Cyberboerne et lille problem; de havde jo fyret deres beskyttere. Men lige da det så sortest ud, kom en gammel mand, som havde levet på Hiro's tid (hvordan mon de gør det?) med en ny ide, der faktisk var mere genial end den første (som nu ikke var så genial endda). Hiro's familie

havde nemlig overholdt Stålriddernes traditioner og havde opået alle efterkommere i kampsportens ædle kunst. Nu var Hiro's tip-tip-tipsøn (som også hedder Hiro...) det er ikke fantasi den familie har for meget af) Cyberboernes eneste håb. Gæt, hvor du så kommer ind i billedet... nej, ikke som Hiro's moder, men som Hiro himself.

Okay, nu har jeg kedet jer længe nok med forhistorien, så lad os komme til sagen! Man starter midt i slagmarken, hvor Hiro skal gå til højre. Her møder han et insekt, som han parterer med sin kniv (ja, det lyder ikke imponerende, men inspektet er ret stort). Lidt efter finder han noget ammunition til sin cyborg-arm. Smart, nu kan han både skære sine fjender i stykker og skyde dem ned samtidig...

Som du nok allerede har gættet, er Switchblade II et arcade-adventure. Som i de fleste spil af den genre kan Hiro gå til alle sider, springe meget højt, og naturligvis klatre op og ned ad stiger. Undervejs kan han som sagt samle ammunition, ekstra liv, ekstra energi i form af en god pizza eller burger (knægten har en ret god smag), eller nogle ædelstene, som giver ekstra points. Desuden er der mulighed for at købe næsten alt - lige fra en flamme-kaster til flere ekstra liv i nogle butikker rundt omkring. De fornødne penge belønnes man med, når man har dræbt en uheldig fjende. I alt er der seks baner, og på hver af disse findes der, bortset fra utallige fjender, et end-of-level monster. De er lige så fantasifulde, som de "almindelige" fjender, der varierer fra kamprobatter til flyvende... øh... "objekter". Desuden er der mange skjulte rum, som man bogstaveligt talt finder ved at hakke væggene ned!

Alt i alt er Switchblade II et rigtig godt spil. Det er sjovt at spille, også når man har spillet det meget. Det er hverken for svært eller for let, og det byder på mange forskellige muligheder. En flot efterfølger til 1'eren.

Dorthe



AMIGA

Kr 375

Teknisk set, fejler spillet intet. Tværtimod. Figurkontrollen er utrolig god, skærmen scroller som den skal, grafikken er pæn og detaljeret... ikke noget der, Lydsiden er ikke det helt vilde. Joh, titelmelodien er da god nok, men lydeffekterne er ikke specielt tiltalende. Men gameplayet er ret godt! Spillet er måske ikke særligt originalt (ligner 1'eren), men det er underholdende og rimelig varieret. Hvad mere vil man have? Tja, en lavere pris måske, men hvad pokker....

Grafik 79%

Lyd 72%

Gameplay 81%

OVERALL
83%

C64

Jep, en C64-version er på trapperne. Den dukker op på vores faste UPDATE-side samtidig med, at den dukker op i forretningerne!

RBI BASEBALL II Domark

Howdy! Den beste thing du kan do for at annoy en american er i call'e baseball for roundball. De sayer self, at de two things intet have med æchtoher to gøre. Perhaps de har right. Perhaps de not har right. But som europæer, det can være hard at see the forskel. Men det is a sjov spil anyway.

With RBI Baseball II from Domark, du har den mulighed for at play real Baseball the American Way. Hallelujah!

Undskyld, men jeg er blevet miljøhurt. Ligesom Brigitte Nielsen havde sine difficulties efter at have været i the States. (OverThere) så har dette spils osende atmosfære gjort, at det kan være svært at slå over til den danske sprog.

Du har selv mulighed for at choose et hvilket som helst hold, og enten spille mod computeren eller lade det gå ud over en af dine friends. Du skal selv styre hver eneste lille bid i spillet - fra at være manager og vælge hvilke spillere, der skal tage den første turn til rent faktisk at pitche, batte, cathe, fielde og hvad det ellers måtte hedde.

Spillet går et stort number ud af at frænhæve, at det er de rigtige spiller-stats, der ligger til grund for the game - og hvis man ved noget om Baseball, kan man sikkert recognize en masse navne. Det gør jeg desværre ikke. Men det ædelægger ikke spillet, og alle dataene på spillerne kan findes bag i manualen.

Når alt er sat op, går selve the match igang. Du er først ved the bat og skal forsøge at ramme the ball. Pitcheren gør alt hvad han kan for at screw

the ball så du ikke kan ramme den, og lykkes det ikke for dig i tre tries, er du out. Også andre ways kan gøre, at du er out. For example, rammer du bolden, kan en catcher gribe den, og du er out, ligesom i roundball. Hvis det ikke lykkes for dig at nå first base før the baseman (og nej, det er ikke endnu et synonym for Darkman) får bolden, er du også out.

Dit mål er short and good at få dine men til at løbe gennem hele banen, uden at være out. Ligesom i roundball. Forskellen er nu, at der only can være en man på hver base, og derfor skal alle rykke sig, hvis der skal scores et home. Of course kan du også slå så hårdt til the ball, so du skyder bolden ud til the audience. I dette fald snakker vi om et homerun, hvor alle får lov til at løbe hjem, og du scorer point for hver af dem.

Det er set before, men RBI Baseball (hvert fald på the Amiga) er bedre en sine konkurrenter. Synsvinklen skifter nemlig, alt efter om du er batter eller om du løber ude i the field. Hele tiden kan du se, hvor the runners er placeret, og du kan få dem til at løbe før tid - på egen risk. Alting virker simpelt og straightforward, men du vil hurtigt opdage, at det kan være temmelig svært at ramme the f..... ball. Computeren kan spille på flere niveauer, men er altid en værdig opponent. Alt efter hvilket hold du vælger, kan du give den en god challenge eller gøre det sværere.

Hvor selve kampene er glimrende udført, misser man nogle flere opportunities. Det ville da være nice med en liga, hvor man kunne møde flere teams og spille om point. Havde man udvidet the managerpart, kunne det være great fun at kunne købe spillere. Som det er nu, er det kun kampene, og selvom de er done quite nicely, mister man hurtigt sin interest. Ellers et flot product.

Christian



AMIGA

Kr 375

Grafikken er imponerende, med en point-tavle, der med små sekvenser viser, om bolden er ude, om man har et "homerun" og lignende. Den kan slå fra, men ligesom de andre animationer, er den virkelig nydelig. Lyden (med samlet tale) er god, men kan desværre gå i kage. Alt i alt et flot spil, der nok skal appellere til enhver dansk-amerikaner.

Grafik 91%

Lyd 69%

Gameplay 81%

OVERALL 80%

OVERALL
70%

C64

Bånd kr 169, Disk kr 249

Dette er en ganske anden historie. Dette spil er måske den tyndeste version af den glade leg med din lille bold. Skitet mellem de forskellige sekvenser er for langsomt, lyden ligner noget fra basic-bogens program-eksempler, og grafikken er så grim, at kun dens mor kan elske den. (Ligner noget fra ta-staturet!). Da jeg er en flink Amerikaner, vil jeg undlade at give den en Enar - hovedsagelig på grund af spillets troværdighed over for baseball-regler og den grundige dækning af spillerne. Men stadigvæk! Absolut kun for freaks.

Grafik 30%

Lyd 8%

Gameplay 45%

OVERALL
69%

P.P. HAMMER

Demonware

Han var en lille splejs, og han hed P.P. Hammer. Ingen vidste, hvad de to P'er stod for, så de fleste kaldte ham bare P.P.

Nogle få kaldte ham Sparregnom eller Christen, og så grinede de, fordi de troede, at de havde fortalt en indforstået vittighed. Det var der ikke mange, der kunne se det sjove i. Til gengæld morede det alle P.P.'s bekendte at drille ham med hans underlige efternavn: "Nåh, er ham M.C. Hammer din storebror, hva' P.P.? Hart Hart!" Så blev P.P. ked af det, for det er aldrig rart at blive sammenlignet med M.C. Hammer.

Det værste var, at sammenligningen passede på i hvert fald ét punkt: Både P.P. og M.C. stjal med arme og ben. M.C. havde en forælskelighed for gamle hitmelodier, som han brugte i sine egne sange, og P.P. var helt vild med de gamle inkassatte, man finder i hemmelige labyrinter rundt om i verden.

Måske havde P.P. endda endnu en ting til fælles med M.C.

Han var en rigtig slapsvans! Man kunne se det på brillerne, og man kunne se det på de spinkle skuldre. Man kunne også se det på den gule cykelhjelm, som P.P. kunne trække helt ned til armhulene.



Men P.P. var god til akrobatik: Han hoppede og sprang fra platform til platform og over lid og vand. Han kravlede gennem snævre passager. Han samlede værdifulde skatte. Og når der kom et monster, løb han skrigende væk.

P.P. havde nemlig ingen pistol. Sådan noget var han for lille til, og hans mor, Mrs. Hammer, ville ikke engang give ham en legestjærevolver. P.P. Hammer fik altid bløde pakker til jul. Til gengæld havde han HELT SELV sparet op til en lille, elektrisk lufthammer, han kunne have i lommen. Ikke sådan nogle, man bruger til at hakke beton op med, for de var for store til P.P. Bare en lille en, der kunne knuse små, bløde sten.

Lufthammeren var alletiders nede i labyrinterne. De sten, P.P. hakkede væk, kom ganske vist tilbage efter et kort stykke tid, men hvis han var hurtig, kunne P.P. ofte hakke sig ned til skjulte rum og finde nøgler, bonusdrikke og andre sjove sager. P.P. havde fem lommer, så det var ikke noget problem at stæbe på flere ting ad gangen. Med lidt snilde kunne P.P. også snyde nogle af monstrene og begrave dem levende.

Han sov altid dårligt de følgende nætter, men af og til var det nødvendigt at være ond.

"Det var dem, der designede labyrinterne jo også," sagde P.P. tit til sig selv og tænkte på fælder, løse sten og fristende døds-skatte.

P.P. Hammers mål her i livet var at rydde 70 labyrinter for skatte, før tiden løb ud. Det var sjovt og udfordrende, og hvis det gik galt, behøvede han ikke at starte forfra. P.P. indstatede bare en magisk kode og fortsatte sin skattejagt.

Jakob



AMIGA

Kr 375

P.P. Hammer er grafisk glimrende med små sprites og lækre baggrunde, selvom der skal skrues lidt op for "brightness" knappen for at se detaljerne og de skjulte stjer. Lydeffekterne er gode (AVI, HAK-HAK-HAK! og HVIN!) og musikken er i orden, selv om dødstrillen bliver træts efter et stykke tid. Gameplayet er helt i top med hartin kontrol, djævelske baner og et glimrende kodesystem. Hittet er hjemmel!

Grafik	88%
Lyd	80%
Gameplay	92%

OVERALL
90%

C64

P.P. Hammer skulle gerne være ude til Commodore 64, når du læser dette. Vi bringer en update, hvis der er vigtige forskelle.

VIRTUAL WORLDS

Domark

Softwarehuset Incentive har ikke udgivet ret mange spil i tidens løb, men alle deres udgivelser har til gengæld været gode. Og de har alle sammen benyttet den samme form for udfyldt vektorgrafik, hvad enten spillene kom til Commodore 64, Spectrum eller Amiga. De har været meget forskellige, men fede problemer og en helt speciel stemning har kendetegnet hvert spil. I Dark Side befandt man sig virkelig på en fjern planet blandt underlige bygningsstrukturer. Total Eclipse osede af stormestav og Castle Master var gennemsyret af sort middelalder. 92% i overalt kunne det blive til sidste år.

For nylig udsendte Incentive deres 3D Constru-

ction Kit, så folk selv kunne lave deres egne spil. Nu gad de tilsyneladende ikke selv mere.

Med den baggrund kommer opsamlings Virtual Worlds ikke som nogen overraskelse. De er her allesammen: Driller, Total Eclipse, Castle Master og The Crypt.

Eller er de? Hvor er Dark Side? Og hvad er The Crypt?

Tjah, Dark Side er der bare ikke. Og angående The Crypt...

Designerne hos Incentive kunne åbenbart ikke lade være alligevel. Derfor kom de til at kreere et helt nyt spil, som de smuglede ned i æsken sammen med de andre.

Det er The Crypt, også kaldet Castle Master II, der er årsagen til, at Virtual Worlds anmeldes her og ikke bare updates nogle sider længere fremme. Det er offentligt kendt, at de andre spil i pakken er suveræne, hvis man er til 3D, men hvad er det for noget med en krypt?

I Castle Master reddede den blege computerfreak sin søster fra et spøgelseslot. The Crypt er straffen... Kan du slippe væk?

Måske ikke, men det er sjovt at forsøge. Spillet viser udmærket, hvordan det perfekte labyrintsystem skal se ud. Ikke noget med en masse ens rum, der let kan kortlægges på et par ark af det ternede: "To skridt frem, drej til venstre og så ligeud 7 gange til døren..."

Der er mange rum, store og små, med forskelligt indhold. Og der er mange låste døre og ondt ånder. Krypten er bygget i 6 etager og mange af rummene har balkoner og afsats, så der er adgang fra flere niveauer. Sådanne udsigtspunkter er med til at give det hele et mere realistisk præg, og i flere situationer kan man stå nede på gulvet og se på en nøgle, der hænger 10 meter oppe ved siden af en afsats. Hvordan får man den, når døren til rummet med afsatsen er låst indefra? Mon man



kan smutte endnu højere op, kigge ned og hoppe...?

Kendere vil også nyde miniaturemodellen af slottet fra Castle Master, elevatoren og alle de andre originale problemer, der løses løbende, gående, kravlede og - en enkelt gang - flyvende.

Selvfolgelig kan positionen gemmes når man vil, for af og til skal der tages chancer.

Med The Crypt viser Incentives stab sig endnu en gang som "De 3 Dimensioners Betingere". Fans af spillene bør købe Virtual Worlds bare for The Crypt, nybegyndere kan få 4 helt suveræne spil til en billig pris.

Jakob



AMIGA - En venlig sjæl har efterladt en nøgle i en af sarkofagerne. Du befinder dig i: "The Crypt"...

AMIGA

Kr 449

Vektorgrafikken er god, ret hurtig og meget solid i alle spillene, mens lyden selvfølgelig varierer en del. Glimrende effekter overalt og fede melodier i Total Eclipse og Castle Master. Gameplaymæssigt er Virtual Worlds en opsamling af 4 af de bedste 3D-spil nogensinde. Kan man give et Gold Game til en kompilation? Måske ikke, men et Hit er helt, helt sikkert.

Grafik	89%
Lyd	84%
Gameplay	94%

OVERALL
93%

C64

Bånd Kr 249, Disk Kr 275

Virtual Worlds kommer også til denne computer. Gameplayet skulle være det samme, men 3D-grafikken bliver selvfølgelig nok lidt langsommere. Ellers bringer vi selvfølgelig en UPDATE.

Din faste guide til de seneste konverteringer, billigsplil og opsamlinger.



SPEEDBALL 2 - C64

Image Works
Bånd kr 169, Disk kr 249

Vi anmeldte Amiga-versionen af dette spil helt tilbage i april-nummeret. Det blev et klokkeklart HIT med en OVERALL på 93%.

Lad os med det samme fastslå, at denne HIT-status også gælder den nye C64-version. Grafikken er flot med små, detaljerede spillere og skærmen scroller perfekt. Lyden er også i top med atmosfæriske effekter, og intramuskikken er noget af det bedste 64'eren har leveret i lang tid. Gameplayet er forrygende hurtigt, men det kommer først fuldt ud til sin ret, når man er to spillere mod hinanden. Vi er deroppe, hvor man næsten begynder at drage sammenligninger til Kick Off på Amigaen...

Det er kort sagt lykkedes Image Works at genskabe hele Amiga-spillet på atmosfære og forrygende gameplay på 64'eren - i sandhed en imponerende bedrift. Eller som Christian skrev i anmeldelse dengang: "Det er Brutal Deluxe!"

OVERALL 94%

3D CONSTRUCTION KIT - C64

Domark
Bånd kr 345, Disk kr 345

Amiga-versionen blev testet i sidste nummer (OVERALL: 91%), og nu er Incentives "Freescape" spil-designer også kommet til 64'eren. Vores test-kopi indeholder en indlærings-video ligesom Amiga-versionen, men de seneste oplysninger går på, at C64-versionen alligevel ikke vil indeholde denne video. Dette forklarer også den lavere

NAVY SEALS - AMIGA

Ocean
Kr 375

C64-udgaven blev anmeldt i juni-nummeret, hvor den blev bedømt til 78% - mest på grund af cartridge-teknologiens oplagte fordele såsom begrænset loadetid, flot præsen-



AMIGA - "Døme Over" billedet er et godt eksempel på spillets forsmået præsentation.

tation etc.

På Amigaen skal der mere til at imponere, og dette spil er ikke imponerende. Grafikken er såmænd udmærket med et par originale animationer (som når ens hovedperson med armene svinger sig op på platformen ovenfor). Men gameplayet er irriterende svært, og nogen gange bliver man skudt ned, uden at man har en chance for at undvige kuglen. Spillet er desuden ideforladt og utroligt ensformigt: Bane efter bane man løbe hen ad platforme og skyde fjender ned. Alt i alt et meget gennemsnitligt produkt, som du sagtens kan undvære i din samling.

OVERALL 66%

SINBAD - AMIGA

Mirror Image
Kr 169

Cinemawares gamle fortolkning af historien om Sinbad Søfareren er kommet i en ny lavpris-version. Så nu får også nye Amiga-ejere chancen for at sejle på opdagelse blandt eksotiske øer, kæmpe mod pirater og kykloper, og afprøve deres færdigheder indenfor sværdkamp og navigation.

Som vi er vant til fra Cinemaware, består spillet af en række små action-sekvenser, der bindes sammen af en større spilramme - i dette tilfælde et (meget) simpelt strategisk/rollespil. I sekvenserne skal du f.eks. smide sten efter en kyklop, forføre den smukke Libtina (en klassisk sex-scene) og kæmpe mod skeletter og andre uhyrer.

Men ingen af sekvenserne udmærker sig specielt, og man bliver ret hurtigt træt af dem. Det eneste interessante ved spillet er grafikken og lyden, som faktisk tilsammen skaber en ret god stemning. Bare ærgerligt, at gameplayet ikke kan leve op til spillets eksotiske atmosfære.

OVERALL 68%

GRANDSTAND - C64/AMIGA

Domark
Bånd kr 249, Disk kr 295, Amiga kr 449

En ny spilkompilation har set dagens lys. For pengene får man fire sportsspil, der tidligere har været udgivet af forskellige softwarehuse. Spillene er...

Gazza's Super Soccer:

En rigtig bundskrab! Der er lavet mange elendige fodboldspil, men dette er absolut et af de værste. Gameplayet glimrer ved sit fravær. Vi testede spillet i april-nummeret 1990, og resultatet blev en velfortjent OVERALL på miserabile 23%.

Pro Tennis Tour:

Et ret gennemsnitligt tennis-spil. Rimeligt at det kom

frem for snart mange år siden, men nu hvor 2'eren er kommet frem, begynder dette spil at vise sin alder. Men okay, ikke det værste.

World Class Leaderboard:

Et glimrende golf-spil i Acolades legendariske Leaderboard-serie. Flot grafik og meget realistisk gameplay. Som at få en ægte 18-hullers golfbane hjemme i stuen.

Continental Circus:

En rimelig arcade-konvertering af et populært Formel 1 racer-spil. Spillet, der er lige lovlig svært, følger den sædvanlige opskrift med kvalifikationsrunde, og otte internationale løb, der skal vindes, før du kan kalde dig Champion.

Som det fremgår, er denne opsamlings-æske en noget blandet fornøjelse. En gennemsnitlig fælles-karakter må blive noget i retningen af...

OVERALL 69%

MERCS - C64

U.S. Gold
Bånd kr 169, Disk kr 249

Amiga-versionen fik 70% i sidste nummer, og som lovet er her en update på C64-udgaven. Selvom der også i denne version er en del hektisk action og en tiltrængt to-spiller funktion, er spillet som helhed alligevel en forløber.

Du løber rundt og skyder alt, hvad du kommer i nærheden af, men gameplayet er alt for simpelt, og variationen er på nulpunktet. Grafikken byder på nogle rimeligt detaljerede sprites, men eksplosionerne er flade. Lydeffekterne er også tamme og uinteressante. Som om det ikke var nok, så plages spillet også af de mangler, der kendetegner Amiga-versionen.

Her er et spil, som du gør klogest i at undgå!

OVERALL 49%

CONFLICT EUROPE - AMIGA

Mirror Image
Kr 169

Det utænkelige er sket: Tredje Verdenskrig er brudt ud mellem NATO og Warszawa-pagten, og selvfølgelig har de valgt at afgøre deres lille udestående her i Europa. Typisk

Conflict Europe er et strategisk wargame, hvor du udøver at vælge mellem en række scenarier, også selv kan afgøre, om du vil være general for Øst eller Vest. Det sidste er absolut det sværeste, for Warszawa-pagten styrker i overalt. Så hvis Vesteuropa skal forsvare mod den røde hær, er det næsten altid nødvendigt at bruge atomvåben mod fjendens tropper og forsyningslinjer.

Dette er spillets kontroversielle element. Atomvåben og kemiske sprænghoveder flyger gennem luften, og som regel ender det hele i totalt ragnarok. Men det er vigtigt at understrege, at dette er et ANTI-krigsspil. Hvis du bruger atomvåben, går det kraftigt ud over din score, og hvis konflikten udarter sig til total gensidig udslættelse, bliver din score ganske enkelt: 0.

Alt i alt et meget atmosfærisk (realistisk?) og tankevækkende wargame, der med sine simple regler nok også vil appellere til dem, der ellers ikke bryder sig om wargames. Til den nye pris er spillet faktisk noget af et must.

OVERALL 89%

PANG - C64

Ocean
Cartridge kr 295

Dorthe vurderede Amiga-versionen til 72% helt tilbage i marts-nummeret, og efter en del forsinkelse er C64-udgaven nu dukket op. Handlingen er den samme enkle: Du (og evt. en ven) løber frem og tilbage i bunden af skærmen og skyder efter balloner. Når en ballon bliver ramt,



C64 - En kompetent arcade konvertering.

deler den sig i, to, så risikoen for at få noget i hovedet stiger hele tiden eksponentielt. Det samme gør underholdningsværdien!

I betragtning af at spillet er på cartridge, kunne man godt have forventet en lidt flottere præsentation, men okay: Loadetiden slipper man da i det mindste for. Teknisk er spillet heller ingen sensation. Grafikken er rimelig med pæne sprites og flotte baggrunde, hvorimod ballonerne mere ligner badebolde.

Men gameplayet er - i al sin enkelhed - særdeles fængende og hektisk. Spillet når man er to spillere. Så kan spillet hurtigt udvikle sig til en kamp, hvor man saboterer hinandens planer ved hele tiden at sprænge balloner lige over hovedet på den anden.

Alt i alt et sjovt spil og en rimelig konvertering.

OVERALL 76%



C64 - Så god kan grafikken blive. (Billedet er fra Castle Master).

pris, og er alt i alt en fordel for brugeren. Manualen er nemlig så god, at man sagtens kan undvære den fordyrende video.

Det skal indrømmes, at Commodore 64 i virkeligheden ikke er særlig velegnet til 3D grafik spil. Gameplayet bliver nødvendigvis lidt langsomt og begrænset. Men enhver, der har prøvet de ældre "Freescape" spil som Castle Master og Drill, ved at det kan lade sig gøre!

Den største begrænsning er hukommelsen. Programmet understøtter ikke 128'ens ekstra hukommelse, så man har kun 5K at bolte sig på. Det skulle dog også være tilstrækkeligt til et spil med omkring 50 lokaliteter og en del puzzles - i hvert fald hvis man følger manualens tips til, hvordan man sparer hukommelse (genbrug af objekter etc.).

Umiddelbart ville man have troet det umuligt, at dette program kunne konverteres til 64'eren - og så på bånd! Men Incentive og Domark har gjort det, og de er sluppet godt fra det. 3D Construction Kit er veludrustet og let at bruge. På grund af 64'eren's oplagte begrænsninger er det selvsagt ikke lykkedes at overføre alle Amiga-udgaves features, men den lavere pris bringer alligevel 64-udgaven op på niveau med Amiga-versionen:

OVERALL 91%

Banzhaf Billigere Lavpris

Top Kvalitet og Lynhurtig Service

Så er den her!



Maskinen alle har ventet på med spænding - Commodores nye Compact Disk TV. CDTV er både en Amiga med 1Mb RAM hukommelse, en Compact Disc pladespiller og et CDROM drev (ikke skrivbar harddisk) med en kapacitet på næsten 600Mb! CDTV leveres komplet med antennekabel, fjernbetjening og introduktions diskette.

Introduktions pris kun kr.

6.495,-

CDTV TITLER

CD Defender Of The Crown Kr. 395,-
 Sim City Kr. 395,-
 Psyko Killer Kr. 395,-
 World Vista Atlas Kr. 795,-
 Shakespeares Samlede Værker Kr. 395,-
 Avancerede Militær Systemer Kr. 495,-
 Amerikansk kæmpeleksikon Kr. 595,-
 Timetable Of Business & Politics Kr. 495,-
 Timetable Of Science & Innovation Kr. 495,-
 Mange flere undervejs, bl.a. Fred Fish komplet. Kom ind og se den i vores butikker.

CDTV vil senere kunne udvides med genlock for videoafstilling samt harddisk og udvendigt Amiga diskette drev. Som tilbehør kan bl.a. nævnes trådløs mus, trackball m.m.

GVP Vi er Autoriserede GVP Forhandlere. Hør os om udsk. harddiske m.m.

Vi har også Spil

Kig ind og se de nyeste og mest aktuelle spil til både Amiga og PC'er. Vi har udover disse nye titler også et bredt udvalg i seriøse programmer i vores Næstved afdeling.

Er der et spil Du gerne vil bestille hjem klarer vi selvfølgelig også det - så hurtigt som vores leverandør kan klare det

Kig ind og se hvad vi kan byde på.



STAR MATRIX PRINTERE

Alle Star printere leveres med kabel og 2 års garanti (gælder LC-20 og LC200 serien)

STAR LC-20, 180 tegn pr. sekund Kr. 1.895,-
 STAR LC-10 farve printer Kr. 2.495,-
 STAR LC-200 farve, 225 tegn Kr. 2.695,-
 STAR LC-24-20 Kr. 2.795,-
 STAR LC-24-200 Kr. 3.395,-
 STAR LC-24-200 farve Kr. 3.995,-

CANON BJ-10e Blækjet printer der udskrifter med flere punkter end en laserprinter, nemlig hele 360x360 punkter pr. kvadrat tomme! Leveres komplet med kabel, printer håndterings program der giver Dansk tegnsæt.

Pris kun kroner..... **3.410,-**

Diverse

InterWord Dansk tekstbehandling Kr. 899,-
 InterBase Dansk Database Kr. 899,-
 Philips farveskærm, med kabel Kr. 2.395,-
 FlerSpiller kabel Kr. 199,-
 Joysticks fra Kr. 99,-
 Joysticks med autofire fra Kr. 198,-
 Formstøbt støvlæg til Amiga 500 Kr. 99,-
 Modem 2400 baud med program Kr. 1.695,-
 Alcotini LydSampler Kr. 649,-
 Muse/joystick omskifter Kr. 398,-
 Amigabøger på Dansk/engelsk fra Kr. 198,-
 Spil til Amiga fra Kr. 49,-
 og meget mere - ring og hør om vi ikke skulle have lige netop det Du mangler!



ACTION REPLAY TIL AMIGA

Få ekstra liv, hent musik og billeder fra diverse spil. Leveres med Dansk vejledning. Til Amiga 500 Kr. 995,-

DISKETTEDREV

Lavpris drev Kr. 895,-
 Senator drev Kr. 995,-
 Amiga 2000 drev Kr. 1.095,-
 Drev med display Kr. 1.195,-



AMIGA 500 med skærm og joystick Kr. 6.395,-
 AMIGA 2000 på studiekort Kr. 10.995,-

RING og hør om vore mange gode tilbud på GVP udstyr - vi er Din Autoriserede forhandler

POSTORDRE

ORDRE
45934411



Ring eller fax
 Din ordre og vi leverer indenfor 48 timer

DISK CHOKPRIS

100 Stk. Kvalitets 3,5" med formatterings garanti

KUN 399,-

Disketteboks med lås til 100 stk. Rensdiskette fra

Kr. 84,-
 Kr. 49,-

ALFA DATA

Vores egen import - højeste kvalitet, så derfor tør vi gi hele 2 års garanti!

Alfa Data Musen i superlækkert rundt design med kvalitets mini kontakter

395,-



Alfa Data Trackball den omvendte mus - velegnet til DTP

495,-



Alfa Data RAM

udvidelse på ekstra 1,8 Mb kan som den eneste køre 2Mb ved brug af program



1.395,-

512Kb RAM udvidelse med afbryder, ur og batteri backup

KUN 399,-

Vi tager forbehold for prisændringer og trykfejl Alle priser er inklusive moms

BANZHAF datamedier a/s

Lyngby Torv 10, 2800 Lyngby, Glro 752 5133 ☎ 45 93 44 11 Fax: 45 93 44 07

Jernbanegade 7, 4700 Næstved, ☎ 55 77 43 88 Fax: 55 77 46 88

GAMES PREVIEW

Vi tager et smug-kig på nogle af efterårets spændende spil-udgivelser...

MEGA TWINS

Folkene i Alurean havde levet i fred og samdrægtighed i over 1000 år. De havde glemt alt om krig og våben, og var derfor helt forsvarsløse, da det onde monster invaderede...

De eneste, der overlevede massakren, var kongens to tvillingesønner. Nu, 15 år senere, har tvillingerne vokset sig store og stærke - og nu vil de have hævn! Men først skal de have fat i den legendariske blå dragesten, som er det eneste, der kan vække landet til live igen.

Du styrer de dynamiske tvillinger gennem seks levels - til lands, til vands og i luften - med masser af farverig arcade action, der iføl-

ge velinformerede kilder næsten ikke er til at skelne fra den arcademaskine, spillet bygger på.

Mega Twins udgives af U.S. Gold og udkommer i efteråret til både Amiga og Commodore 64.

TURTLES II

Cowabunga dudes!

På trods af, at det første turtle-spil var ret elendigt, så skrev det sig ikke desto mindre ind i historien som det bedst-sælgende spil nogensinde.

Så Mirrorsoft har naturligvis store forventninger til II'eren - hvilket nok er mere end man kan sige om de mange skuffede indehavere af det første spil...

Denne gang har Mirrorsoft valgt at konvertere spillet fra turtle-arcademaskinen, som er blevet en stor succes. Der er selvfølgelig tale om et beat'em up, men figurerne er langt større og mere detaljerede end i det første spil. Både lyd, grafik og gameplay skulle være mere tidsvarende denne gang.

Der er blandt andet mulighed for at være to spillere. Dette bliver uden tvivl en af julens helt store sællerter, men for en sikkerheds skyld gør du nok klokt i at vente til vores testhold har set på sagerne.

Spillet udkommer i november måned til både Amiga og Commodore 64.

LOTUS ESPRIT II

Det er snart et år siden, at Gremlin hittede med Lotus Esprit Turbo Challenge. Spillet brillerede ved sit gameplay, der var lige så sjovt som det var enkelt. Nu er fortsættelsen på vej, og i den forbindelse melder der sig et uundgåeligt spørgsmål: Hvordan forbedrer man det bedste bilspil, der endnu er lavet?

Gremlin har valgt at bevare det grundlæggende gameplay, men til gengæld har de suppleret med en række nye features. For eksempel er der større forskel på de forskellige baner. Vej- og vejforhold varierer, og her er ikke kun tale om grafiske gimmicks. Sne, regn og tåge spiller en afgørende

TERMINATOR II

På trods af at filmen er noget af det dyreste, der nogensinde er lavet, så er den allerede blevet en økonomisk succes. Ocean er på vej med et spil over Arnie-filmene, og de håber selvfølgelig, at spillet går hen og bliver en tilsvarende guldgrube. Ligesom så mange andre filmlicenser fra Ocean (Batman, Robocop) består spillet af en række forskellige levels, der bygger på scener fra filmen. Der er alt lige fra beat'em up til shoot'em up og puzzle-spil. Ingen af disse elementer ser ud til at blive specielt originale, men dette opvejes forhåbentlig af variation, teknisk kvalitet og - ikke mindst - gameplay?

Terminator II udkommer i oktober til Amiga og Commodore 64.



AH-73M THUNDERHAWK

Gode helikopter-simulationer har indtil nu været en mangelvare på Amigaen, men det har Core Design tænkt sig at råde bod på med dette spil. Spillet simulerer en aktiv helikopter, og foregår det stykke ude i fremtiden. Her stilles du overfor 60 forskellige missiler, der foregår i Østeuropa, Alaska, Mellemøsten, Sydamerika, Asien og Nordeuropa. Hovedvægten er lagt på kamp-action, og tastatur-kommandoerne er holdt på et minimum. Det meste af styringen klares med musen, så spilleren kan koncentrere sig om gameplayet.

Spillet er meget velprepareret med masser af blærede intro-skærme, og grafikken i selve spillet ser også ret imponerende ud. Thunderhawk skulle være ude nu til Amigaen.



rolle for gameplayet (dit udsyn bliver begrænset, og bilen skrider lettere ud i svingene). Af andre nye features kan nævnes nat-kørsel, hvor vejen oplyses af dine forlygter. På nogle af banerne er der også modkørende trafik og mulighed for at hoppe over forhindringer.

Som det første Lotus-spil er skærmen delt op på midten, så to spillere kan køre mod hinanden. Men som noget helt nyt er der også mulighed for at koble to Amigaer sammen, så op til TRE spillere deltager i løbet. Lotus Esprit udkommer sidst på efteråret til Amiga. En C64-version følger umiddelbart efter.

SHADOW SORCERER

"Søges: Frygtløse eventyrere. Ingen tidligere erfaring nødvendig."

Hvis du altid har betragtet dig selv som en frygtløs eventyrer, men hidtil er blevet afskrækket af de indviklede regler og tabeller i konventionelle eventyr og rollespil, så er dette spil lavet specielt til dig.

SSI, firmaet bag de velkendte AD&D spil, har udviklet et nyt spilsystem, der i højere grad reflekterer det action-mindede gameplay i de originale brætspil.

Synsvinklen er delt op i en udendørs (seks-kanter som i et wargame) og indendørs ("skråt oppefra" 3D grafik) sekvens, og hele molevitten er 100% musestyret. Dine karakterer er vist som små, detaljerede "figurer", der efter sigende også er smukt animeret.

Scenariet handler om, at du skal hjælpe en gruppe skrækslagne flygtninge, der jages af de fremrykkende Draconeres hær. Du skal beskytte og brødføde flygtningene, mens du udforsker det farefulde terræn - på jagt efter et sikkert sted, hvor staklerne kan være i sikkerhed for fjendens styrker.

Som de tidligere SSI-spil udgives spillet af U.S. Gold. Det udkommer til Amigaen i slutningen af oktober.

COLORS

"Put en regnbue i din computer," lyder Infogrames' opfordring i deres pressemeldelse om dette spil. For Colors er et puzzle-spil, der tager udgangspunkt i alle regnbuens farver!

Du kan spille mod computeren eller mod en ven. Spilområdet består af en masse små diamanter i forskellige farver. De to spillere starter fra hver sit hjørne, og målet er at erobre skærmen ved at absorbere de diamanter, der ligger op ad ens eget territorium. På den måde ekspanderer de to

spillere ud mod midten af skærmen, hvor det endelige opgør finder sted.

Med sit enkle, og alligevel så udfordrende, gameplay minder Colors en del om Tetris. Og ligesom Tetris er det programmeret af en russer - Dimitri Paskhov hedder han.

Russerne har åbenbart en særlig flair for logiske puzzles, og det bliver interessant at se, om Colors kan hamle op med det universelle gameplay, der gjorde Tetris til et af de mest populære computerspil nogensinde.

"Colors" udkommer til Amiga først på efteråret.

OUTRUN EUROPA

Først var der Outrun, dernæst Turbo Outrun - og nu er turen så kommet til tredje spil i serien: Outrun Europa. I modsætning til de foregående spil, er dette ikke en arcade-konvertering. U.S. Gold syntes bare det var en god ide, at lave en mere europæisk udgave af den gamle sællert (1992 og alt det der...).

Denne gang skal du fræse gennem syv etaper, der lover mere variation end i de tidligere spil. For eksempel skal du krydse den Engelske kanal på jetski, flygte fra BADE politi og forbydere i din Porsche 911 og Ferrari F40, og æde asfalt med din adrenalinpumpende Yamaha 911 mellem benene.

Outrun Europa udkommer i september til Amiga og Commodore 64.

THE BLUES BROTHERS

Jake og Elwood Blues er på en mission fra Gud...

Blues Brothers er indbegrebet af en kultfilm! Hovedrollerne spilles af Dan Aykroyd og John Belushi, og hvis du endnu ikke har set filmen, er det bare om at komme ned i video-kiosken.

Entertainment International er i fuld gang med at omsætte den gamle film til spilform, og spillet fortsætter, hvor filmen slap. De to brødre er lige sluppet ud fra fængslet, og skal nu forsøge at gøre musikalsk comeback.

Men vejen til showbiz er spækket med forhindringer. De to brødre løber rundt på nogle platform-baner, hvor de skal indsamle instrumenter og andet godt. Samtidig skal de undgå politibejtelse og en række bizzarre monstre. Filmens var spækket med musik, og en stor del af de originale numre vil være at finde i spillets soundtrack.

Amigaversionen af Blues Brothers udkommer sidst i oktober.

ALIEN STORM

En gruppe af de mest onde, grusomme og slimede uhyrer, der nogensinde har eksisteret, har i adskillige år gennemsøgt universet på jagt efter et nyt sted at bo. Deres egen planet har de nemlig for længe ødelagt - økologisk bevidsthed var vist ikke lige dem. Nu er uhyrernes søgen imidlertid forbi. De har langt om længe fundet en planet, der faldt i deres smag. Gæt hvilken.



De usigeligt afskyelige rum-monstre har haft held til at infiltrere Jorden, hvor de nu er begyndt at terrorisere den lamslåede befolkning. I begyndelsen blev de mange historier om invaderende rum-monstre fejlet af bordet som ren science fiction og fuldemandsnak, og da sagens alvor endelig gik op for de militære myndigheder, var det for sent. Men en lille gruppe UFO-eksperter nåede heldigvis at installere en base på deres lokale burger-bar. De kaldte sig "Alien Busters", og med sådan et navn er der kun et at gøre: kick ass!

Spillet indeholder seks store levels, der myldrer med menneskeædende rum-sprites. Det er U.S. Gold, der står bag, og "Alien Storm" udkommer i september til både Amiga og Commodore 64.

Indholdstegnelse

Rugby- The World Cup
The Blues Brothers
Colors
AH-73M Thunderhawk
Alien Storm
Outrun Europa
Shadow Sorcerer
Lotus Esprit II
Mega Twins
Terminator II
Turtles II

RUGBY - THE WORLD CUP

Verdens mesterskab i rugby starter i oktober, og omtrent samtidig udgiver D-mark dette spil, der angiveligt skulle gøre for rugby, hvad Kick Off gjorde for almindelig fodbold. Den har vi hørt før, men prøv engang at kigge på skærmbilledet (der er fra C64-versionen). Hvad minder det dig om? Det bliver uægteligt spændende at se, om også spillets gameplay kan matche den hurtige Kick Off action!



De oplysninger, vi har modtaget, tegner lovende. Du styrer den spiller, der er nærmest bolden. Med joysticket kan du både aflevere, tackle og sparke til bolden. Skærmen scroller efter sigende hurtigt og gnidningsløst i alle retninger, hvilket også er ret nødvendigt i betragtning af, at kun en femtedel af banen vises på skærmen. Øverst til venstre er der en radar, der viser spillernes position på banen. Endnu en god, gammel Kick Off feature...

"Rugby - The World Cup" udkommer først i oktober til Amiga og Commodore 64.

MULTIEVOLUTION

Arbejd professionelt med din computer

!Verdensnyhed!

Evolution blev oprindeligt bygget til, at være den hurtigste controller i verden. I den nye superhurtige MultiEvolution kombineres hastigheden med den ultimative Ramløsning, og sikrer dig dermed den hurtigste og mest fremtidssikrede løsning til din A500. Op til 8 MB Ram kan indbygges i controlleren, og er dette ikke nok, kan du v.h.a. Virtual Memory systemet udnytte din harddisk som Ram. Denne metode giver mulighed for op til 100 MB Ram.



MultiEvolution. Verdens hurtigste harddisk

Det nytter ikke noget, at have den hurtigste controller, hvis man ikke har en harddisk der kan følge med. Derfor bruges der kun de nye Quantum LPS kvalitetsdrev i MultiEvolution. Med Quantum LPS drev opnås således ved læsning 980 KB/s, og ved skrivning 900 KB/s med standard Amiga.

Med acceleratorkort kan der opnås endnu større hastigheder: over 2.2 MB/s med 68020/30 Processor.

Lavt støjniveau:

Brugen af de nye Quantum LPS har endnu en fordel. De forbruger meget lidt strøm, kun 0.2 Ampere. Derfor er der ikke nødvendigt med en ekstern strømforsyning. Harddisken bliver fornyet fra din A500. Derved undgås også den traditionelle ventilatorstøj.

Ramudvidelsen:

Op til 8MB Ram kan indbygges i controlleren, udvides nemt v.h.a. de nye SIP-moduler.

Flot og smart slim line design:

Den ekstremt lille MultiEvolution (20 cm x 10 cm x 5 cm) sikrer dig, at du nemt og ugenert kan bruge din computer.

Virtual Memory:

Som noget helt nyt, er der med MultiEvolution's Virtual Memory System ubegrænsede muligheder for, hvor meget ram du kan have i din A500. Virtual Memory er en teknik, hvor man udnytter en del af harddisken som Ram. Systemet hungerer på den måde, at man bruger en del af den rigtige Ram som mellemled mellem CPU og harddisk. Når man bruger en adresse, der ligger på harddisken (Virtual Ram), så flyttes den blok, der indeholder den efterspurte adresse, ind i den rigtige Ram. Når man på et tidspunkt skal bruge en adresse, der ikke ligger i den valgte blok, så skrives blokken tilbage til harddisken igen, og en ny blok indlæses. På denne måde er det muligt, at have f.eks. 100 MB Ram til rådighed. For at styre denne proces, er det nødvendigt med en MMU (Memory Management Unit), som sidder på de fleste acceleratorkort.

**DANSK
MANUAL**



Extern SCSI Port tillader let tilslutning af op til 6 ekstra enheder på SCSI bussen (Tape Streamer, Optisk pladelager, SyQuest m.m.).

Sokler til 2-8 MB Ram, nemt at installere v.h.a. SIP-moduler.

52 eller 105 MB Quantum LPS kvalitetsdrev, sikrer en pålidelig læsning.

MultiEvolution's ROM-SCSI-Driver.

86 poler Tilslutningsport til Aneiga's Ekspansionsport.

AutoBoot ROM, MultiEvolution autobooter under kikkstart 1.2, 1.3 og 2.0.

Normalpris

Kr. 6.995,-

Intro-Rabat

Kr. 1.500,-

Introduktionspris

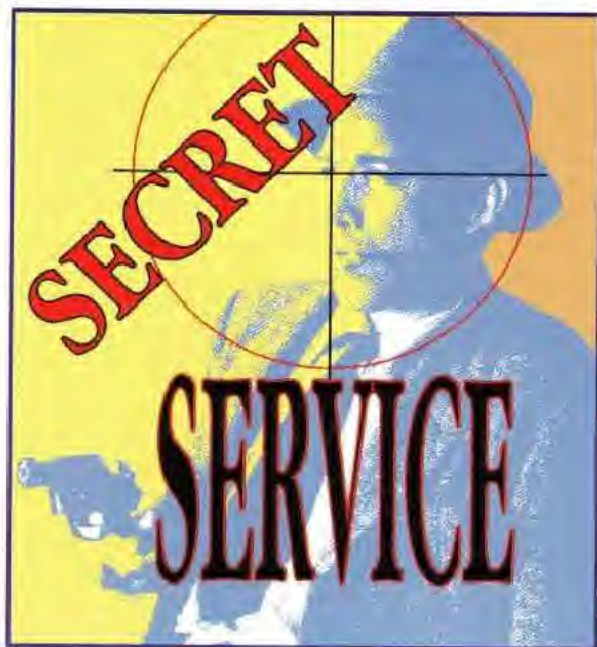
Kun kr. 5.495,-

EVOLUTION Danmark

For mere information eller nærmeste forhandler

Tlf 31 79 09 96 * Fax 31 79 03 50

Forhandlere er velkomne



Vil du gerne vinde over dine spil? Komme videre og se de sidste baner? Så arbejder Secret Service for dig!

SEARCH FOR THE KING

Grafikken er fænomenal, men plottet er tyndt og problemerne ulogiske. Derfor kan vi med god samvittighed tage hul på løsningen (der iøvrigt indbringer indsenderen - Frants Pedersen i Spentrup - en flot spil-præmie).

Man starter i sit eget kontor. Det eneste der skal gøres her er at gå bag skrivebordet, åbne skuffen og tømme den. Derefter går du ud på gangen, hvor du fylder termokanden med vand fra vandposten. For enden af gangen er der en dør, som fører dig ind på Mr. Burnbaums kontor. Bed om lønforhøjelse, og når han er optaget med Stella, tager du nøglerne fra bordet. Forlad kontoret og gå hen til døren ved vandposten. Inde i rummet skal du undersøge værktøjskassen, hvor du finder et ID-kort.

Tag elevatoren til lobbyen, hvor der sidder en vagt. Væk ham, og tag hans drøm. Gå ud på gaden og til højre, indtil du kommer til et hus. Bank på døren og vis dit ID-kort. Når du kommer ind, sætter du dig på sofaen og beder om en soda. Når du har fået den, beder du hende om at se tørklædet. Når hun lægger det på bordet, skal du sørge for at spille soda på det. Herefter er det nok bedst at forlade stedet. Gå om bag huset, kravl over plankeværket, og tag tørklædet fra snoren. Gå derefter til cirkuspladsen.

Gå over til P-pladsen, bank på trailerens dør og bed Bob om et job. Gå ned til elefanterne og tag skovlen (husk at smide den igen, når du ikke gider længere). Gå tilbage til traileren og forlang en billet. Gå nu til Madame Zarmooskas vogn.

Tal med hende, og prøv at kysse hende. Når hun er forsvundet, tager du voksen. Kæl for hendes søde kæledyr, og den vil give dig et kort, som du skal tage. Gå hen til vægtløfteren Luigi, og giv ham voksen. Han vil rejse sig, så du kan tage harpiksen, der ligger under ham. Gå nu over til verdens mindste mand (næstmindste! - Sparrevohn), Helmut og giv ham drømmen, hvorefter du kan tage ham med.

Gå over til det store telt, tag popcorn, gå ind i teltet og smid popcornene for at komme forbi løven.

Giv harpiksen til Fred, der nu vil kravle op og hoppe ud. "Desværre" kommer han ud for et mindre uheld, så du kan tage hans kappe. Gå nu tilbage til buscentralen og send Helmut til Las Vegas (put ham i postkassen!). Gå tilbage til det store telt, og stil dig på "test-of-strength" platformen. Det vil sende dig til Las Vegas.

Og hvordan du så begår dig i denne glitrende storby, det afsløres såmænd i næste nummer af Det Nye Computer!

LEMMINGS

Adskillige læsere har sendt os level-koder til dette superspil, men ingen af dem har virket 100%. Mange udenlandske blade har ligeledes trykt koder, som simpelt hen ikke virker. Efter mange timers check og dobbelt-checks har vi endelig fundet nogle koder der virker - værsgo!

FUN LEVELS

- 1: BAJHLDJBCN
- 2: KJHLDJBCCY
- 3: NILDJBADCU
- 4: ILDJBKNECP
- 5: LEJBAJLFCW
- 6: EJBKJLLGCR
- 7: JBANMLEHCN
- 8: BKNMLEJICY
- 9: BAJHMDHJCU
- 10: KJHMDHBKCP
- 11: NIMDBALCL

- 12: IMDHBKNMCW
- 13: MEHBAJLNCN
- 14: EHBKJLMOCY
- 15: HBANMMPCU
- 16: BKNMMEHQCP
- 17: BAJHLFJBDQ
- 18: KJHLFJBCDL
- 19: NILFJBADDX
- 20: ILFJBKNEDS
- 21: LGJBAJLFDJ
- 22: GJBKJLLGDU
- 23: JBANMLGHDQ
- 24: BKNMLGJIDL
- 25: BAJHMFHJDX
- 26: KJHMFHBKDS
- 27: NIMFHBALDO
- 28: IMFHBKNDMJ
- 29: MGHBAJLNDQ
- 30: GHBKJLMDL

TRICKY LEVELS:

- 1: HBANMMGPDK
- 2: BKNMMGHQDS
- 3: BAJHLDKBEQ
- 4: KJHLDKBCEL
- 5: NILDKBADEX
- 6: ILDKBKNEES

- 7: LEKBAJLFEJ
- 8: EKBKJLLGEU
- 9: KBANMLEHEQ
- 10: BKNMLEKIEL
- 11: BAJHMDJEX
- 12: KJHMDIBKES
- 13: NIMDIBALEO
- 14: IMDIBKNEJ
- 15: MEIBAJLNEQ
- 16: EIBKJLMOEL
- 17: IBANMMPEX
- 18: BKNMMEIQES
- 19: BAJHLFKBFT
- 20: KJHLFKBCFO
- 21: NILFKBADFK
- 22: ILFKBKNEFV
- 23: LGKBAJLFFM
- 24: GKBJKJLLGFX
- 25: KBANMLGHFT
- 26: BKNMLGKIFO
- 27: BAJHMFJFKF
- 28: KJHMFJBKFV
- 29: NIMFIBALFR
- 30: IMFIBKNNMFM

- Resten af koderne følger i næste nummer!



CHUCK ROCK

Hvis din hulemand er lidt for tung i optrækket, så prøv at skrive disse koder, mens titelmelodien spiller...

- "ESTRANO" - Du kan flyve (aktiver med venstre Shift-tast)
- "MORTIMER" - Vælg selv zone med funktionstasterne
- "TURN FRAME" - Vælg selv level med tal-tasterne
- "FAST AINT THE WORD" - Uendelig energi
- "UNCLE SAMS" - Uendelig energi
- "LIFE IS MY DREAM" - Uendelig energi
- "SHE LOVES CLEANING WINDOW" - Uendelig energi
- "ITS FAIRY BOWBELZ" - Uendelig energi

- Level 4: AUWEDARV
- Level 5: ATIDTWBU
- Level 6: ISFDVVU
- Level 7: JVCJTST
- Level 8: BISBSSGS
- Level 9: BHECFRUS
- Level 10: JFAWHIIR
- Level 11: JERABHHJ
- Level 12: BDHADGCJ
- Level 13: ABWUVEJ
- Level 14: IATUADEI
- Level 15: HWFVRCDW
- Level 16: WVDSTBWG
- Level 17: WTRFWGG
- Level 18: HSJJHVB
- Level 19: IRCCTUAE
- Level 20: AIWTESSE

SWIV

Et lille tip til C64-versionen. Sæt spillet i pause-mode ("H"), og tryk på følgende taster, en efter en: Commodore-tasten, "Q", Commodore-tasten. Når du nu sætter spillet ud af pausen, skulle du være belønnet med uendelig liv.

Amiga-ejerne skal minsandten heller ikke snydes for uødelighedens privilegium: Sæt spillet i pause-mode ("P") og tast "NCC-1701".

P.P. HAMMER

Kenneth Nordahl-Petersen fra Tåstrup opfordrer alle til at skrive "Kenneth", når computeren spørger om ens navn. Selvglad eller hvad? Prøv i hvert fald disse passwords:

- Level 2: JAIFHDBW
- Level 3: IWCEBCWV

CHIP'S CHALLENGE

Hvis du synes, at Chip's udfordring er lige lovlig stor, så prøv denne cheat: Tast "F", og skærmen vil vende sig på hovedet. Du kan nu skrive følgende (skriv det præcis som det står - dog uden anførselstegn):

"SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS" (Giver dig uendeligt forråd af skjold, nøgler, støvler og magneter)
"09/12/57"

(Giver dig uendeligt tid)

"I THINK THEREFORE I AM."

(Herefter behøver du ikke indsamle chips for at komme videre)

THE POWER

Har du magten over dette spil? Hvis ikke, så prøv disse passwords fra Søren Stærk i Kokkedal.

Level 2: LEVEL2

Level 3: VISUAL

Level 4: COWBOY

Level 5: URGENT

Level 6: OOPSUP

Level 7: TOPTEN

Level 8: D14DH7

Level 9: ASOFGH

Level 10: SOLOGN

Level 11: SURFIN

Level 12: RACKET

Level 13: BULLIT

Level 14: GRAZZY

Level 15: 36FGFR

Level 16: UNLINK

Level 17: PIXSEL

Level 18: EUROPE

Level 19: NEWTON

Level 20: FREEZE

Level 21: LAUNCH

Level 22: M7MS49

Level 23: GALVAN

Level 24: KLOWWN

Level 25: INDIGO

Level 26: JINGLE

Level 27: JOGGER

Level 28: INSIDE

Level 29: 5P25PS

Level 30: KNIGHT

For at få uendelig tid kan man desuden trykke begge shift-taster samt "T". For sjov skyld kan man også prøve at stoppe baggrunden med Ctrl og "B".

ZARA THRUSTA

Vi har tidligere bragt koder til dette udfordrende spil - her fuldender vi værket, godt hjulpet af Tue Hegelykke i Tåstrup.

Sektor 30: AXOR

Sektor 31: JARX

Sektor 33: EFEX

Sektor 34: WORN

Sektor 35: MORQ

Sektor 36: PURN

Sektor 37: SCIL

Sektor 38: PIQO

Sektor 39: VOLQ

Sektor 40: BENO

Sektor 41: GESA

Sektor 42: FUQO

Sektor 43: IRON

Sektor 44: EVOK

Sektor 45: RARO

Sektor 46: YSCE

Sektor 47: MECQ

Sektor 49: QOTX

Sektor 50: FOXA

Sektor 51: CRON

Sektor 52: KLON

På de baner, hvor Hewson har vendt tyngdekraften, skal du bare gentage koderne - bagfra. Hvis du er "stuck" tidligere i spillet, minder vi om, at de første koder blev afsløret i nr. 7/8 af Det Nye Computer.

TOTAL RECALL

Endnu et par cheats, der skulle gøre livet lidt lettere for stakkels, overbebyrdede Arnie...

Skriv "LISTEN TO THE WHALES" på titelskærmen for uendelig energi på platform-banerne.

Hvis det er køre-banerne, der generer dig, så prøv i stedet atpauze spillet og skrive "JIMMY HENDRIX".

LOGICAL

Sidder du fast mellem røde og grønne bolde? Hvis du gør det, så er her et par passwords, som skulle hjælpe dig over, hvor gærdet er lavest.

De er opdaget og indsendt af "The great butcher of buzz buzzard" - alias Mikkel König i København.

Level 1: WELCOME

Level 2: THE OTHER SIDE

Level 3: QUADRI QUADRA

Level 4: STONE ROAD

Level 5: NICE COLORS

Level 6: MORE COLORS

Level 7: REAL FUN

Level 8: PINK AND PINK

Level 9: GREEN PATH

Level 10: BAD DIRECTION

Level 11: DONT PANIC

Level 12: COLORMANIA

Level 13: REFRESHMENT

Level 14: FULL MOON

Level 15: RUNNING BALLS

Level 16: GREEN RIVER

Level 17: TWO ISLANDS

Level 18: MORE ISLANDS

Level 19: TIMES CHANGE

Level 20: OTHER THINGS

SUPER CARS 2

Hvis du har problemer med at kvalificere dig til næste runde i dette suveræne Gremlin spil, så skal du bare lade player 1 hedde "Wonderland", og player 2 skal hedde "The seer". Det er vigtigt, at du skriver navnene præcis som du ser dem her (minus anførselstegnene). Du har nu fået alt det udstyr, man overhovedet kan få: 99 af hvert af våbnene og topværdi (3) i både motor, ram, armour osv.

Du kan starte spillet i enten 1- eller 2-player mode. På den måde skulle det ikke være noget problem at nå igennem spillet.

SECRET OF MONKEY ISLAND

Vi har allerede bragt løsningen til første del af dette mega gold game, men Kristian Troelsen i Østved har et par interessante tilføjelser som mange (selv dem der har gennemført hele spillet) sikkert har overset:

I starten, når du står ude i køkkenet på Scumm Bar, så kan du komme det rå kød i gryden og derefter samle det op igen. På den måde får du noget stegt kød. Dette er ikke nødvendigt, hvis du bare vil bedøve hunden, men når kræset er faldet til ro, kan du igen gå ned i køkkenet og tage en ny luns kød.

Dette kød SKAL steges, for du får brug for det senere. Du skal også gå ud i skoven igen og plukke nogle flere blomster.

I stedet for at fumle rundt i skoven for at finde sword masteren, er det meget nemmere at få købmanden til at opsøge hende, og så følge efter ham.

Hvis du gerne vil over til den anden ø (den med svævebanen), skal du bare "use rubber chicken on table".

Mangler du penge til et skib? Først går du ind i forretningen og taler til købmanden. Du skal sige, at du leder efter sword masteren, og når han så er gået, går du op til pengeskabet og gør følgende: "Pull handle" (4 gange), "Push handle" (4 gange), "Pull handle" (1 gang), "Push handle" (3 gange).... Du kan nu tægge 5.000 til din pengebeholdning!

Op nu hvor vi har fået det på plads, kan vi gå videre hvor vi slap i sidste nummer. Vi er nået til 3. akt i eventyret om Abe, og den følgende løsning er kreeret af Michael Sherman Nielsen, der vinder en spilpræmie for sine anstrængelser.

Du er netop landet på Monkey Island. Tag bananen på stranden og gå ind i junglen og hen til "fort". Tag kikkerten og rebet. Skub til kanonen og tag krudtet og kanonkuglen. Gå nu hen til "Fork River". Tag stenen ovenpå noten og undersøg den. Sæt krudtet på dæmningen, og brug stenen på kanonkuglen. Dette skulle slå hul på dæmningen.

Gå ned til pond og tag rebet fra liget. Gå hen til "crack", og brug de to reb for at kravle ned til årene. Tag dem med til stranden med båden, og sejl så langt opad som muligt. Læg til ved stranden, og gå til kannibalerne by.

Stjål banerne, og bliv fanget af kannibalerne. Inde i fængslet skal du åbne de løse gulvrædder og tage båden tilbage til den første strand. Begiv dig nu tilbage til "Fork river", og gå op til udligsposten.

På vejen derop ser du en underlig, rampeagtig tingest, som skal bruges senere. På toppen ligger der en enkelt sten, som man kan skubbe ned. Den rammer så førstnævnte rampe-tingest og flyver udad mod åen. Det gælder om at ramme banantræet på stranden. Dette gøres ved at trække eller skubbe i rampen. Ved hjælp af kikkerten kan man se, om man skal til højre eller venstre. Hvis man rammer ved siden af, tager man bare en ny sten fra buren. Det gør heller ikke noget, hvis du sænker dit eget skib - det skal du alligevel ikke bruge igen.

Gå nu ned til stranden og tag bananerne. De skal naturligvis gives til åben, der løber rundt i skoven (alle 5 bananer). Gå nu østpå til "Clearing" og hen til den totempæl, der er længst væk fra kameraet. Træk i figurens næse, og gå hen til åbningen, hvor du frit kan gå igennem. Tag den lille "idol", gå tilbage til stranden og tag båden tilbage til kannibalerne. Giv dem "idol", og du kan frit gå ind i huset og tage "banana picker". Giv den til eneboeren, der til gengæld giver dig nøglen til abehovedet.

Gå tilbage til lysningen, og brug nøglen i abens øre.

Du finder hurtigt ud af, at du ikke kan finde vej, og altså begiver du dig tilbage til kannibalerne. Giv dem "pamlet", og de vil give dig lidt navigations-hjælp, som skulle hjælpe dig godt på vej.

I hvert fald indtil næste nummer, hvor vi bringer sidste del af løsningen på Secret of Monkey Island. Men prøv alligevel, om du ikke selv kan gennemføre resten af spillet - der er faktisk ikke ret langt igen, før abe-sø hemmelighed er løst!



TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så vil det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:

Secret Service
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K.

Bestem selv. Nu.



Pilot...?



Læge...?



Designer...?



Forsker...?



Økonomichef...?



EDB-angst...?

Der var engang, hvor menneskene var bange for computeren. I dag er den et værktøj, der er ligeså almindelig som telefonen eller bilen. Og uanset hvilket job du vælger, vil computere blive en del af dagligdagen.

AMIGA 500 er ikke bare legetøj. Den er faktisk en af verdens mest alsidige computere. Og der findes hundredevis af programmer. Tekstbehandling, regneark, grafik, video, lyd, undervisning, spil og meget, meget mere.

Få et forspring nu. Vi er nemlig allesammen på vej ind i computeralderen.



AMIGA 500

- vi ta'r leg alvorligt.



- EURO-TRADE - HELE DANMARKS AMIGA CENTER

Alle vore priser INCL. MOMS • Postordresalg til hele
norden • Forbehold for fejl i Annoncen
Finlandsgade 25 • 8200 Århus N

Tlf: 86 16 61 11 • Fax: 86 16 61 02 • Gira: 8 19 51 02

Commodore CDTV !

Endelig er verdens sensationen her. En kombineret Amiga 500 og CD afspiller med infarødt fjernbetjent kontrol panel. CDTV'en har indbygget 1 MB ram, 512KB rom midi interface, Tv modulator, plads til ramkort (creditcard format) og stik til tilslutning af eksterne enheder som diskteststation, joystick og tastatur. Bemærk lager kapaciteten på en CD er 550 MB!!! Husk en CDTV afspiller også dine almindelige musik CD'er. Vi har allerede Danmarks største udvalg af CDTV titler både spil og seriøst. Se titlerne i ESD annoncen andetsteds i bladet. Ring og få tilsendt udførlig brochure, software liste og et godt tilbud ved køb af både CDTV og software på samme tid.

Introduktionspris: 6495,-

☆ AMIGA 500 ☆ PAKKER ☆

Amiga 500 m. dansk Tastatur, dansk instr. bog og mus **3695,-**

Ved køb af Amiga 500 medfølger der gratis en virus checker og en 5 spils diskette.

☆☆☆

Amiga 500 starterkit. Den perfekte begynder pakke indeholdende A500, mus, internt diskdrev, Kindwords 2.0 professionelt dansk tekstbehandling med stave kontrol, Fusion Paint tegne program og 3 kvalitets spil. **4495,-**

☆☆☆

Ekstra Tilbud!!! Ved køb af en af de ovennævnte pakker tilbyder vi dig en **SUPER 10 spils pakke** med ene fuldpris titler. **For kun 495,-**

☆☆☆

Tv modulator til brug med alm. tv 295,-

☆☆☆

Philips Tv tuner se tv på din monitor **995,-**

Bemærk hvis du køber en Amiga 500 eller en A500 pakke kan vi denne måned sælge dig en 512KB ram udv. med ur og batteri backup for kun **195,00 kr** ☆☆☆

☆☆☆ 195,00 kr ☆☆☆

CHOCK PRIS!!!

KCN POWER PC BOARD KOMPLET
TURBO PC'er TIL DIN A500 MED
1MB RAM OG 64 Kbytes PRINTER KAN
OBS! FINGERER SOM ALM. RAM
UDV. SOFTWARE OG MANUAL PÅ
DANSK. REVERSER UDFØRSEL
BEKRÆFTELSE.

Bemærk 1 MB ram på kortet og
der medfølger komplet MS-DOS
software. Spar 1300kr

Kun 1695,-

AT-ONCE PC AT kort til AMIGA 500/2000

Bemærk ny version!!!
Med EØA samt muli-
ghed for VGA grafik.

Brug din Amiga som en rigtig PC AT 386
computer. Danmark der medfølger ikke
MS-DOS. Kører bedst når Amigaen har 1 MB
ram. Ring og få tilsendt info ark. På anmod
til Amiga 2000, send vi skatte interface for 495,-

• Ring os på:

1995,-

Er din computer syg?

Euro-Trade garanterer dig
landets hurtigste reparationstid.
Hos os er der ikke 3 ugers vente-
tid på reparationer. Autoriseret
Commodore værksted med fag-
uddannet personale. Reparation-
er udføres på alle Commodore
udstyr til konkurrence dygtige
priser.

☆ Philips monitorer til ☆

☆ Danmarks laveste pris. ☆

8833 II stereo farve monitor 2395,-
Bemærk skærmen leveres med kabel.

☆☆ ICD ☆☆

Interne A500 harddiske:

Er du træt af at din Amiga efterhånden fylder hele bordet så køb en af ICD's nye interne laptop harddiske. Monteres nemt og smertefrit i din A500. Top teknologi, fuld autoboot, understøtter fastfile og Amax partitioner.

20 MB 4995,-
40 MB 6995,-
52 MB 5295,-

Addspeed Prisfald: Et 14.2 Mhz processor acce-
lerator kort fordobler processor hastigheden på din Amiga. Kortet har 32 kbyte cachemem hvilket yderligere banker hastigheden opad. Der er ingen kompatibilitets problemer med din software. **Nu 2395,-**

Flicker Fixer: Kortet giver dig mulighed for at køre hires interlaced på din Amiga. Supporterer fuldt overscan, ægte Pal ver. Virker også med den nye super denise. **3195,-**

Philips Super VGA monitor: Knivskarpe billeder i alle opløsninger det perfekte valg til dit flicker fixer kort. **3595,-**

Diskdrev:

3.5" ekstern diskdrev 995,-
3.5" Golem med trackdisplay 1495,-
3.5" ekstern diskdrev 1495,-
5.25" Golem med trackdisplay 1845,-
Internt 3.5" diskdrev til A2000 849,-

Diverse hardware:

Amitech Kickstart omskifter 279,-
Amitech multi booter 175,-
Alm. bootselector 010 - d1 98,-
Multiplayer kabel 5 meter 148,-
Multiplayer kabel 10 meter 198,-
Epson printer A500 1195,-
Trackdisplay til A2000 495,-
Monitor ledere fra A10 stereotilgængelige til alle Amiga 383,-
Video digitizer 3295,-
Digitview 4.0 Gold 1095,-
RGB splitter VHS og SVHS 2395,-
Amitech soundsampler 645,-
Null interface 695,-

Diverse tilbehør:

Laskert stof støv til A500 129,-
Støv til A500 i slagt plast 129,-
Disketteboks 3.5" til 100 stk. 94,-
Disketteboks 5.25" til 100 stk. 94,-
200 stk. diskette endelse hænder 150,-
Printerledere fra 198,-

Amiga tøj:

Amiga Freak T-shirt 99,-

Mus og tilbehør:

Trådløs lofarsel mus kun 645,-
Trackball 595,-
Mousespen 595,-
Golden Image mus 299,-
Golden Image optisk mus 395,-
Mouseholder 85,-
Mousemat 59,-
Mousemaster omskifter mellem mus og joystick 395,-

Joysticks:

The Arcade 249,-
Zipstick Professional m. autofire 299,-
Wico Redball 329,-
Wico Redball 329,-
Quickshot med trigger 148,-
Cruiser 269,-
Kamit Navigator 248,-
Termination 150,-
Advanced Gravis Switch Stick, verdens bedste joystick, program merker, autofire, kardansk, opladning, variabel fødsel i grebet 399,-

SUPRA MODEM

Er rigtig god kvalitets MODEM med 2400 baud dataoverførsel og alle de funktioner, man kan få brug for. Passer til alle Amiga og PC computere.

Nu kun 1195,-

INTERNT MODEM TIL AMIGA 2000.

SupraModem 2400i sparer dig for ekstra hovedplads og du slipper for at hve MIDI-interface og andet, der bruger din serielle port, ud hver gang, du skal bruge dit MODEM.

- Mulighed for at købe op til 5 forskellige 2400i MODEMs i en Amiga, til brug på f.eks. BBS'er med flere telefonlinjer.
- Du kan bruge din serielle port samtidig med at du bruger dit 2400i.
- Svare i funktion til SupraModem 2400i.

Kun 1445,-

Ram kort til din Amiga:

A500: 512 kb med ur 395,-
Maximem 512kb 695,-

A2000: Supra ram 2-8 MB
det bedste ramkort 1995,-

2 MB chipram til A2000 nu lagervare!!!

Denne ramudvidelse fordobler dine muligheder for at samle lyd og arbejde med grafik. Arbejder du med DTP eller DTV er den et must.

Fuld kompatibel med Workbench og kickstart 2.0, accelerator kort, genlocks, DCTV og Ham-E.

Kræver den nye fat agnes der leveres med A3000.

Ring og få tilsendt brochure materiale.

3295,-

Supra RX500 1 til 8 MB ram udvidelse til din Amiga 500.

☆☆☆

Meget kompakt ca 2,5 cm bred til at sætte på siden af din Amiga 500. Bemærk den har gennemført bus så du kan slutte andet tilbehør til, og denne ram udv. benytter sig af ægte fastram hvilket gør den lynhurtig.

Leveret med 1 MB ram. Kun 1595,-

Supra 2400 Plus Nyt suverænt modem med MNP5 og V42 bis.

Dette modem giver dig de højeste data overførsels heder 76800 bps til næsten laveste pris. Kører perfekt med andre modems som f.eks. US Robotics HST. Der medfølger modem software og alle nødvendige kabler.

1965,-

Printerer:

Alle printerer leveres med farvebånd kabler og driver disk til Amiga.

IBM MPS 123 1695,-
IBM MPS 1550 color 2495,-
IBM MPS 1270 inkjet 1995,-
IBM MPS 1224 C color 6095,-

Nec P24-24 nalis printer 3495,-

**Vi har alle
STARS prin-
tere til laveste
dagspriser incl.
DK manualer.
Ring for pris og
info ark.**

☆☆ Amiga 2000 - Udvidelses kort ☆☆ Amiga 3000 Til Danmarks laveste priser!

☆☆☆ ☆☆☆ ☆☆☆ ☆☆☆ ☆☆☆

XT-Kort Incl. 5,25" drev	3.495,-
AT-Kort Incl. 5,25" drev	4.695,-
A2092 - 20mb Mfm	2.295,-
A2091 - 40mb Scsi	3.295,-
A2301 - Internt Genlock	495,-
A2630 - 68030/882 Acceleratorkort	

Incl. 2mb 32bit FAST ram 4.995,-

Amiga 2000 incl. 1084S monitor nu kun	8995,-
Amiga 3000 - 25mhz/50mb	21.955,-
Amiga 3000 - 25mhz/100mb	24.150,-

Bemærk at alle priser er INCL. moms. og at priserne gælder for alle, ikke kun folk med studiekort. Men skynd dig vi kan få problemer med at holde disse super tilbud på lager.

GVP Super hardcard tilbud 40 MB hd kun 3395,-

Ej plads til ram

ACTION REPLAY MK II

Altid den nyeste ver. på lager med dansk manual. Det ultimativt sejeste Amiga freeze cartridge. Til Amiga 500 995,- Til Amiga 2000 1095,-

GVP Prisfald!

Vi fører hele det store udvalg af GVP harddiske til A500 og A2000, samt alle de nye modeller af accelerator kort som lagervare. Ring idag og få varen leveret imorgen eller få tilsendt flotte 4 farvede brochurer og liste med de nyeste priser

Pris eksempler:

A500 New series II harddiske med plads til 8 MB ram og monteret med Quantum LPS harddiske:

52 MB 5995,-
105 MB 8995,-

A2000 New series II hardcard med Quantum hd og plads til 8 MB ram
52 MB 4795,-
105 MB 6895,-

☆ SUPRA SCSI II HARDDISKE ☆

Bemærk ingen blæser støj og der medfølger gratis harddisk backup software og CLI værktøj.

Amiga 500 modeller: XP500 harddiskene har internt plads til 8 MB ram, gennemført bus, gamesvitch så du kan slukke for harddisk og evt. ram og er 100% støjfri idet de ingen blæser har indbygget. Dette er ikke nødvendig pga. Quantum drevenes ultra lave strømforbrug.

Leveret med 52 MB 11 ms Quantum LPS drev og 512 kb ram 5495,-
Leveret med 105 MB 11 ms Quantum LPS drev og 512 kb ram 8495,-

Amiga 2000 hardcard: Lynhurtig SCSI II hardcard, kan styre op til 7 harddiske, lækkert menu styret software, ekstern SCSI bus.

Leveret med 52 MB 11 ms Quantum LPS drev 4895,-
Leveret med 105 MB 11 ms Quantum LPS drev 6495,-

Super hardcard tilbud: 84 MB 24 ms Seagate Kun 4995,-
32 MB Seagate Kun 2995,-

Tekno-Amiga det nye elektronik sæt.

Spændende elektronik sæt til din Amiga 500. Indeholder elektronik bog, eksperiment plade, hardware interface, elektronik komponenter og 3 propfyldte disketter. Med dette sæt kan du eksperimentere med lyd, reaktion, hastighed, tidsmåling, temperatur, lysmåling og du kan styre og alarm sætte jeres hus. Listen kunne blive ved, se den positive test i forrige nr. af det ny computer. Prisen for alt dette er kun 1295,-





Læsernes talerør er tilbage med den sædvanlige cocktail af meninger, tips, spørgsmål, kritik... - og så naturligvis "Det Vittige Hjørne".

Ved Søren Bang Hansen

MAILBOX

Mere om RAD

Angående brevet om RAD i DNC nr. 6, vil jeg lige supplere lidt...

For at denne RAD kan komme til at køre er det vigtigt, at der ligger et ramdrive.device i directory'et. Ellers kan man ikke få adgang til RAD. I mountlisten skal der være dette indslag:

/* This is an example of a mount list entry for using the recoverable ram disk. Depending on the amount of memory you wish to devote to it, you may want to change the HighCyl value.

```
RAD: Device = ramdrive.device
Unit = 0
Flags = 0
Surfaces = 2
BlocksPerTrack = 11
Reserved = 2
Interleave = 0
LowCyl = 0; HighCyl = 21
Buffers = 5
BufMemType = 1
```


Er det der ikke, kan man selv sætte det ind med ED kommandoen.

Hvis man har kickstart 1.3, er der autoboot på RAD disken. Når man har resettet, kommer der efter lidt tid et CLI-vindue frem. Hvis man laver et S directory med en startup-sequence i, så udfører computeren også denne, som om det var en almindelig disk. Hvis man har kickstart 1.2, er der ikke autoboot på, og man skal huske at mounte RAD, hver gang man skal bruge den. Ellers virker alt fint.

Rune Larsen, Odense

Konsoller og cartridges

Jeg skriver efter at have læst jeres test af den nye C64 spillekonsol. Før i tiden kæmpede I som sindsyge mod de fan...s konsoller, men når Commodore laver en er det straks et verdenshit, der tilmeldt redder 64'eren fra døden.

Sådan en gang fis, for den varsgu ikke ved at uddø. Det eneste store savn på 64'eren er demo-gruppen "Bones", men de er da i det mindste skredet over på Amiga'en. Resten koder stadig vildt, og der er stadig stor kamp om at lave de fedeste demoer. Der bliver også fortsat produceret glimrende spil på disk (og bånd). Jeg gider ikke nævne eksempler - der er for mange.

Jeg har heller ikke lyst til, som så mange andre, at komme med den der: "Dengang jeg købte min 64'er... og bla, bla bla", for det hjælper ikke noget alligevel. Men Commodores nye konsol er ikke ligefrem med til at underbygge det som 64'eren er bedst til, nemlig DEMOER!

For dem der sidder og spiller hele dagen er den nye konsol okay, men hvor længe gør de mon det? Det varer ikke længe, så ligger de 995 kr. (eller hvor meget den tingest nu koster) bare oppe i skabet og ser endnu mere lam ud i skalden... Jeg har selv testet en af "dem", så jeg er altså ikke bare endnu en fordomsfuld læser. Jeg har desværre haft den ubehagelige "fornøjelse" at prøve en C64 konsol selv.

Man kan ikke kalde den en redning for 64'eren, for den har jo ikke noget med en computer at gøre. Du kan ikke lige smutte ind og lave dine udregninger på den sammensmeltede plastic-kasse du får, når du køber en C64 Games Console. Eller skrive din stil, eller hvad det nu ellers skulle være. Før var i altid vildt iMOD disse dyr (f.eks. Nintendo'erne), men når Commodore laver en, er det altså helt ok? Godt nok er i et Commodore-blad, men det hedder vel ikke "Uafhængigt" for ingenting, vel?

"Zarch, Danish Science"

Selvfølgelig er C64 konsollen ikke sagen, hvis man som dig kun interesserer sig for at programmere demoer. Det er jo så indlysende, at det er banalt. Du må bare ikke glemme, at de fleste C64-ejere bruger deres computer til en ting: spil.

C64-konsollen adskiller sig fra Nintendo og Co. på et altafgørende punkt: Den er C64-kompatibel. Cartridges er det ideelle lagermedie til 64'eren, og teorien var, at den nye konsol kunne sætte gang i cartridge-revolutionen (jf. artikel i DNC nr. 3/91). Artiklen tog udgangspunkt i konsollens forventede indflydelse på det samlede C64-marked, så det er ikke udtryk for nogen suspekt dobbeltmoral, når vi samtidig er positive overfor C64-konsollen og modstandere af Nintendo. Sidstnævnte er jo en direkte konkurrent til 64'eren.

Hvis det ellers kan glæde dig, så er C64-konsollen blevet et salgsmæssigt flop. Den er blevet dårligt modtaget af forbrugere (specielt på det vigtige engelske marked). Men det ændrer heldigvis ikke ved det faktum, at stadig flere C64-spil nu udgives på

cartridge. Commodore har nemlig sat deres båndoptager (den navnkundige "datasette") helt ud af produktion, og 1541 diskteststationen er alt for dyr, når man sammenligner med, hvad en Amiga koster. Tilbage står altså cartridge-porten, som flere og flere softwarehuse heldigvis er ved at få øjnene op for.

Hyklerisk pirat-debat?

I en endeløs bane af enøjede indlæg om piratkopiering var Martin Bjerregaard Nielsens (DNC nr. 6/91) tårepersende gartner-tragedie dråben, der fik bægeret til at flyde over! Dette er ikke en retfærdiggørelse af piratkopiering, men blot en konstatering af tingenes tilstand, og at der ikke er nogen "Happy Ending".

Grundlæggende er piratkopiering moralsk forkert - det er jeg helt enig i, selvom jeg dog finder MBN's billede med den kødædende plante latterligt. Men der er jo så meget andet, der er umoralsk! Hvem har f.eks. ikke piratkopierede plader? Problemet drejer sig jo faktisk kun om materiel ting - penge!

Hurra for cartridges!

Efter fire dages koncenteret spil er jeg endelig kommet igennem "Shadow of the Beast" på 64'eren. Jeg synes det er fedt, at det er udkommet på cartridge - nu mangler vi bare, at 2'eren også udkommer til 64'eren. Efter min mening er Commodore 64 stadig en fed computer, specielt efter at softwarehusene har fået øjne op for cartridge-teknologien. Når man får at vide, at ramkredsene, som kan sidde i sådan en cartridge, faktisk allerede nu kan indeholde 4Mb, og at matematiske co-processorer kan udføre funktioner hurtigere end nogensinde før, så er det lige før, man tænker, at 64'eren faktisk er næsten lige så god som Amiga'en! Udover de forskellige ram-kredse og co-processorer kan man jo også sætte en overgød grafichip og en megafast lydchip i... og så har man jo nærmest en Amiga, bare for langt færre penge. Så tænker over det folks, 64'eren er overhovedet ikke død endnu!

Hilsen en lykkelig indehaver af C128 med 1541- og cartridgeport!
Søren Thorup, Vibellø

Ja, mulighederne er i princippet nærmest uendelige. Det bliver spændende at se, hvor mange af dem, der bliver realiseret. (Og hvad prisen bliver.)

Hyklerne tror tilsyneladende fuldt og fast på "den gode cirkel" - at hvis flere køber spil, så vil softwarehusene også sætte priserne ned. Det er NAIVT! Hvis softwarehusene af uforklarlige årsager (og i hvert fald ikke et indlæg i Det Nye Computer) pludselig solgte dobbelt så mange spil, så ville de da ikke sætte prisen ned, så de mistede den netop opståede fortjeneste. Denne tendens kunne man se, da den danske afgift på plader og fjernsyn blev sat ned - fra producent til forhandler blev meget af nedsættelsen ædt op. Og selvom kopieringen selvfølgelig er et økonomisk problem for softwarehusene, ser det da ud til at de overlever trods alt (med Actionism som en vist enlig svale).

Men der er selvfølgelig noget om pris-nedsættelsen. Jeg tror da også, jeg ville købe en del spil, hvis man kunne få kvalitets Amiga-spil til en LP's pris. Men på den anden side er det jo ikke særlig rentabelt, hvis spillet ikke har nogen større manual, og kan kopieres over på en diskette til 5 kr...

Nu tænker I måske, at jeg er en grusom pirat, men jeg er faktisk selv med til at lave spil. Jeg kender også en del andre spilprogrammer, der også har piratpil i deres disketteboks. Paradoxalt? Måske, men det er måske et spørgsmål om, hvor fintfølede man er. Jeg vil dog lige indskyde, at jeg finder det afskyeligt, at nogen sælger piratkopier.

Jeg har iøvrigt en løsning til, hvordan man finder "piraterne". Politiet ringer blot til Commodore og får navnene på samtlige, der har købt en computer. De skaffer sig nu et par hundrede tusinde tilladelser til husundersøgelser og går så igang! Jeg tror nemlig, det er de færreste, der ikke har pirat-spil. Ellers skulle de da være meget rige, hvilket vist gælder de færreste 15-20 årigge...

Man kunne selvfølgelig stadig håbe på, at tingene ville ændre sig, men jeg tvivler faktisk, "Den klarsynede (?)"

Du har utvivlsomt ret i, at langt de fleste har pirat-kopier liggende. På det plan er vi vel alle "pirater". Men som du selv er inde på, så går der et skarpt moralsk skel mellem det at eje piratkopier og så at sælge dem. De fleste kan sikkert let blive enige om, at sidstnævnte er groft tyveri.

Egentlig er det vel også forkert at bytte og eje de ulovlige kopier, men fordommelse er selvfølgelig hyklerisk, når man selv er en "synder". Meget ville nu også være vundet, hvis alle i det mindste kunne blive enige om at købe et originalt spil en gang imellem...

Irriterende pirat-beskyttelse

Som nybagt harddisk-ejer er jeg blevet opmærksom på et problem. Det drejer sig om den måde spil og andet software er piratsikret på. Det er klart, at softwarefirmaerne må gøre et eller andet for at forhindre, at deres spil bliver piratkopieret i stor stil. Det uheldige er, at softwarefirmaernes anstrengelser i sidste ende kun går ud over os ærlige brugere! For spillene bliver jo alligevel cracket (se blot i Den Blå Avis). Med andre ord forhindre piratbeskyttelsen (desværre) ikke, at spillene bliver kopieret. Beskyttelsen bliver derimod til gene for de ærlige brugere, der betaler i dyre domme for noget software, der ikke fungerer optimalt - på grund af kopi-beskyttelsen.

Tag for eksempel F-19 Stealth Fighter, der er et virkelig godt spil. Det er dog så "sikret", at det ikke kan kopieres til min harddisk. Og hvad fordel er der ved at have en harddisk, når den ikke kan bruges? At spillet så i tilgift nægter at bruge mit andet diskettedrev (spillet fylder tre disketter, incl. save disk) og konsekvent "går ned", hvis man ved en fejltagelse kommer den forkerte disk i drevet, kan vel næppe helles brugervenligt.

Ja, man forbavses næsten over, at der ikke også medfølger en såkaldt "dongle" (eller hvad sådan en dims nu hedder på dansk), så man også skulle rive sin elskede Amiga ud fra sin vænte plads og isætte dinsen, før man kunne gå igang. Mest sur er jeg dog over "Lords of the Rising Sun". I manualen står der: "Se til om installation på harddisk". Men i filen står der bare: "Denne version kan ikke installeres på harddisk". I Amerika, hvor manualen er skrævet, kræves det med rette, at programmer skal kunne installeres på harddisk. Men softwarehusene mener åbenbart, at vi europæere er nogle svindlere og bedragere, der piratkopierer alt, hvad vi kommer i nærheden af.

Da jeg er jurastuderende ved jeg tilfældigvis, at der i lovhjælpens paragraf 11a står følgende: "Ejeren af et eksemplar af et eob-program... Må fremstille sådanne eksemplarer af programmet, herunder reserve- og sikkerheds-eksemplarer, som er nødvendige for hans brug af dette". Med andre ord er det altså fuldt lovligt at installere sine egne programmer til harddisk - hvis det altså bare kunne lade sig gøre! Kopi-beskyttelsen, som man jo nok ikke kan undgå, burde være udformet som f.eks. et kodehjul (som i Rocket Ranger og F18 Interceptor) eller som en slags test, hvor det er nødvendigt at være i besiddelse af manualen (M1 Tank Platoon og Red Storm Rising).

Jeg har nu - desværre for alle parter - taget den princip-beslutning, at jeg KUN vil købe spil, der kan installeres på harddisk, og som kan bruge mit andet drev og ekstra hukommelse, hvis det er nødvendigt.

Mit forslag til bladet er derfor som følger: Kunne I ikke lave en lille rubrik ved hver softwareanmeldelse, hvoraf det fremgår om programmet kan installeres på harddisk eller ej. Rubrikken kunne også indeholde information om, hvorvidt programmet kan fungere med og drager fordel af ekstra ram, ekstra diskettedrev, andre processorer, samt hvilken wb-version, spillet fungerer med. Udover at hjælpe undertegnede og andre (det er vel ikke mit eget lille "luksus-problem", flere og flere køber jo harddisks) tror jeg også, at en sådan rubrik ville påvirke softwarehusene og måske få dem til at indse, at dette er et problem, der har stor betydning for, hvordan vores allesammen Amiga bedømmes som seriøs computer.

Jeg vil derfor afslutningsvis opfordre DNC og alle berørte, der læser dette indlæg, til konstant at gøre opmærksom på problemet ved henholdsvis at skrive om det, og ved at undlade at købe de programmer, der ikke lader os anvende Amigaens fulde potentiale.

Niels Overgaard, Ålestrup

Selvom det trods alt stadig er de færreste Amiga-ejere, der råder over en harddisk, så er problemet reelt nok. Og som du selv er inde på, så er det faktisk fuldt lovligt at lave kopier af sine originale spil og programmer, så længe det vel at mærke er til eget brug.

Softwarehusenes kopi-beskyttelse er desværre endnu et eksempel på, at det af og til - på grund af visse kriminelle elementer - er nødvendigt at træffe foranstaltninger, der også går ud over ærlige og lovlige borgere.

Kopi-beskyttelsen er groft sagt udtryk for softwarehusenes mistillid til deres kunder - en mistillid, der jo desværre for en stor del begrundes i et velbegrunder. Men som du selv skriver: Spillene bliver jo cracket alligevel! Firmaerne burde måske nok overveje, om ikke den traditionelle software-beskyttelse er forældet. For mange crackere er der jo ligefrem gået sport i at bryde programmets koder. Men systemet med kode-hjul og den slags er desværre heller ikke pirat-sikkert. Også her ligger en del af beskyttelsen i selve programmet, og crackeren kan simpelthen gå ind og fjerne de rutiner, der checker kodeordene.

Softwarehusene ved godt, at de ikke kan beskytte deres programmer 100% - det er snarere et spørgsmål om at gøre det så svært for crackerne som muligt. Midlet i den henseende er ofte en kombination af både kodehjul/manual-passwords og software-beskyttelse. Resultatet er, at spillet ofte bliver en pestilens for den ærlige bruger - og at piratkopierne ironisk nok ofte er mere brugervenlige end originalerne.

Vi kan altså godt blive enige om, at den kopi-beskyttelse, spilfirmaerne for øjeblikket praktiserer, ikke fungerer efter hensigten. Men hvad er alternativet? Hvis nogen blandt læserne har en genial løsning på dette ældgamle problem, så send den til Mailbox! Hvis din ide virkelig er 100% skudsikker er du ikke alene sikker på at modtage en glimtig spilpræmie fra os - du vil også blive stænk, berømt og indskrives dit navn i historien som den, der egenhændigt reddede computerbranchen fra piratkopierings svøb...

En fast rubrik, som den du foreslår, er upraktisk - i hvert fald i spilsektionen. Der ville jo komme til at stå det samme alle steder: "Dette spil kan ikke kopieres til harddisk". Den slags deprimerende genlæser er selvsagt ikke vores foretrukne måde at udfylde sparsomme spalteplads på. Til gengæld skal vi nok gøre opmærksom på det, hvis der kommer et spil, som rent faktisk kan kopieres.

- Og så har du forresten vundet en spilpræmie!



Hver måned præmierer vi de bedste, sjoveste, mest originale og mest nyttige indlæg med masser af nye spil! Så hvis du har meninger, reaktioner på andres breve, vittigheder til "Hjørnet", spørgsmål, svar, eller andet, som du mener det er værd at udelægge på disse sider, så skriv til:

MAILBOX
Det Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K

Nazistiske Amigaspil

Jeg er en dame på næsten 48 år, og jeg har således set en del. Men aldrig i mit lange liv har jeg set noget, som i den grad rystede mig, som det jeg så i går i TV-avisen.

Jeg kan beskrive mine følelser. Jeg er rasende, forvirret og skamfuld på menneskeheden vegne. Indslaget omhandlede et computerspil, som vistnok hedder "Heil Hitler". Jeg så indslaget sidste del rent tilfældigt, og det er noget af det mest afskyelige, jeg har set nogensinde. Jeg kan ikke forstå, hvordan nogen kan få sig selv til at konstruere sådan et spil.

Jeg er rasende på den eller de personer, der står bag. Tænk at de overhovedet vil være sig selv bekendt. Fy for den ledet!

Jeg er forvirret, fordi vi åbenbart ikke er kommet ret langt med hensyn til humanisme, og fordi vi intet har lært af historiens fejltagelser. Og jeg er skamfuld, fordi Amiga har godtaget spillet, og jeg skammer mig, når jeg nu skal skrive dette på min Amiga, som jeg ellers elskede. Hvis Amiga-gruppen virkelig sælger dette skidt, vil jeg omgående sælge min Amiga og anskaffe mig en PC'er.

Hanne Plougmann, Hørsholm

Først må jeg sige, at der er noget, du har misforstået. Amiga computeren er fremstillet af Commodore, og de har ingen som helst indflydelse på, hvilke programmer der laves til den. Du behøver altså ikke hade din Amiga, fordi der laves usmagelige programmer til den - lige så lidt som du hader dit fjernsyn, fordi der af og til laves dårligt TV!

Medierne har brugt en del spalteplads (og sendetid) på disse ny-nazistiske computerspil. Det er spil, hvor det typisk gælder om at mishandle jøder og andre lignende grusomme. Jeg forstår fuldt ud din reaktion. Det er uafølgelig, at den slags kan forekomme idag.

Spørgsmålet er bare, hvor udbredte disse spil i virkeligheden er. Der er desværre en tendens til, at når pressen endelig beskæftiger sig med hjemmecomputere, så fokuseres der altid på de negative aspekter. En eller anden er "blevet sindssyg" af sin computer, børn "tager skade" af de voldelige spil osv. Jeg håber, at historien om nazispillene er en tilsvarende overdrivelse, og at det er et isoleret fænomen.

Men under alle omstændigheder er det jo uacceptabelt at den slags syge individer bruger computerspil til at sprede deres løgnagtige nazipropaganda. Det skader computerspillenes omdømme, og er iøvrigt også ulovligt i henhold til den såkaldte "racismeparagraf". Så hvis nogen blandt læserne ligger inde med oplysninger om disse "spil", vil vi meget gerne høre fra jer med henblik på politianmeldelse og videre retsforfølgelse af de ansvarlige. Send os evt. spillene med oplysninger om, hvor I har dem fra. Vi vender tilbage med en artikel om sagen, hvis der viser sig noget afgørende nyt.

Uretfærdig prisforskel

I snakker så meget om debat og diskussioner, men der er vel også plads til nogle spørgsmål...

1. Kan I anbefale mig et (meget) godt nybegynderrollespil til Amiga?

2. Hvad med at lave en artikel, hvor I kun anmelder rollespil - lige som I gjorde med fodboldspil i nr. 3/90 og med bilspil i nr. 9/90?

3. Hvad er grunden til, at Amiga-spil koster så meget mere end C64-spil?

Min mening om pirat-spil er, at det er umoralsk at sælge dem (det er jo at stjæle fra program-)

◀møren), men jeg kan da godt forstå, at man bytter kopier, når originalspil er så pokkers dyre.
Peter S. Bengtsen, Hobro

1. "Eye of the Beholder" fra SSI / U.S. Gold er et utrygget atmosfærisk rollespil med flot grafik. Spillet regler er simple og nemme at lære. Kræver 1 megabyte.
2. God ide. Det vil vi gøre!
3. Hvis du spørger softwarehusene, får du sikkert en sludder for en sladder om, at spillene tager længere tid at udvikle eller sådan noget. Pjatt! Sandheden er snarere, at firmaerne har fået vænnet Amiga-ejerne til de høje priser, og så er der jo ingen grund til at sætte dem ned, vel?... Det er iøvrigt af samme grund, at CD'ere er dyrere end LP'er. CD-pladerne er ikke dyrere at producere, men forbrugeren er jo åbenbart villig til at betale. Merprisen er ren profit i pladeselskabernes lomme.

Diskette genbrug

Du kender det fra din egen Amiga! Sedst du skal læse eller hente fra diskettestationen, får du beskeden "Error validating disk, use Diskdoctor...". Nå, tænker du, teknikken har talt, jeg må hellere gøre som maskinen siger. RRRrooooo... "Please insert volume Lazarus in any drive" RRRrooooo. GURU. Software error. Clockwork. Battery backed up clock not found...

Hallo, smid ikke disketten (eller Amiga'en) ud. Den kan stadig bruges - som ur! Gå ned i Bilka og køb et urværk til køkkenuret. Det koster omtrent det samme som månedsbladet Det Nye Computer (dvs. billigt). Glad hjem og lán en syl af din nabo. Med denne syl punkterer du din ubrugelige diskette fra bagsiden - lige i midten, hvor motoren i diskettestationen griber fat i det hule monteres urværket, viserne naturligvis på urakslen på diskettens forside. Du har nu et flot computerur til ophængning ved din bedste plads i boligen. Dit nye ur kan sikkert ikke angribes af virus, men du kan jo lade skrivebeskyttelses-knappen være udløst for ekstra sikkerhed...

Thomas Nielsen, Slagelse

Endnu et originalt tip er trykt - og endnu en

spilpræmie er afsendt!

CDTV skepsis

I en tid hvor shoot'em down firmæerne går rabundus (egentlig ikke så underligt), sker der stadig en masse spændende og nye ting inden for computerverdenen.

Blandt andet vil Virtual Reality og CDTV (forhåbentlig snart være en realitet, og det ser særme også ud til, at 64'eren ikke forlader den synkende skude uden kamp til sidste blodstråbe).

Men er det egentlig en gylden fremtid, vi går i møde?

Idag er prisen på Amiga-spil særdeles urimelig, hvilket ifølge de kloge hoveder skyldes piraterens del af kagen. Men sådanne små problemer kan man da hurtigt afhjælpe. Man opfinder blot en ny spildåse, kaldet CDTV, hvor mulighederne for lyd, grafik, spillestørrelse osv. er "næsten uendelige". (Samtidig kan man måske slippe af med piraterne og score kassen, eller tager jeg helt fejl?)

Jeg har om muligt læst samtlige jeres artikler, blot for at kunne dem i søvne, men lige meget hjalp det. Det er nemlig utrygget svært at gennemskue denne "geniale" CDTV-ide. Hvem bliver vinderen og taberen i dette spil? Derfor kunne jeg godt tænke mig at vide, om et CDTV-spil kommer til at koste det samme som et "almindeligt" Amiga-spil, eller om vi nu skal til at betale det dobbelte igen? Og bliver der mulighed for selv at lave f.eks. PD-programmer til denne nye, smarte, utrolige spilbox, som vistnok er et skridt i den rigtige retning.

Det kan være mit brev virker som et angreb på CDTV'en, men jeg har på fornemmelsen, at i blæser med mel i munden, når jeg læser jeres artikler om CDTV'en.

Hvad er CDTV - bortset fra den fantastiske lyd, grafik og hukom-

melse? Kan vi almindelige dødelige bruge den til andet end endnu en spilbox, med arcade-muligheder. For mig at se bør vi brugere tænke os om 7-8 gange, før vi forsøger at købe katten i sækken! Pas på... vi bliver i forvejen rippet for vores surtjente sparepenge...
Ulrik Trenckner, Virum

For det første kan jeg glæde dig med, at CDTV software i det store og hele kommer til at koste det samme som de tilsvarende Amiga-programmer. For det andet tror jeg, du har et helt forkert indtryk af, hvad CDTV'en er for noget.

- Det er nemlig ikke en computer. Du skal ikke regne med, at hjemmelavet PD-software bliver det store hit på den front.

- Det er heller ikke en "spilbox". Det er en CD-afspiller, der samtidig kan sluttes til dagligtens fjernsyn. På den måde kan familien få adgang til fantastiske spil, men også elektroniske ordbøger, undervisningsprogrammer, leksika, musikprogrammer... og meget andet. Jeg kan iøvrigt henvise til artiklen andetsteds i dette nummer, hvor vi for første gang bringer en fuld anmeldelse af "dyret".

Censur

Jeg er en fortvivlet enlig mor på 34. Min søn på 14 har en Amiga 500, som han mest bruger til spil. Problemet er, at han hele tiden kommer med "absolut" nødvendige ting til computeren. Den sidste store ting var en printer til 4000 kr (Star LC24-200C). For det meste betaler jeg for udstyret i den tro, at det vil hjælpe ham i skolen. En anden grund er, at ellers betaler hans far, som bor i Monaco. Det vil jeg helst undgå, af den grund at jeg så vidt muligt vil være uafhængig.

Et andet økonomisk problem er, at min søn hver måned vil have 2-3 spil. Disse spil udvælger han på baggrund af jeres anmeldelser. Han vælger ganske enkelt alle hittene. I denne måned kommer det til at koste ca. 1500 kr! Han truer med at købe pirat-spil, hvis jeg ikke betaler. Da jeg er en ganske hæderlig dansker, vil jeg ikke overtræde loven. Jeg håber, I har en løsning på mit problem.

Angående den perverse "vits" i juni-nummeret (den med hamstern), så synes jeg ikke, at den slags hører hjemme i et computerblad, der bliver læst af børn. Jeg har personligt censureret min søns blad (overstregninger med sprit-tush), og jeg vil opfordre alle anstændige mødre til at gøre ligeså.

Lone Stapput, Kolding

Dine økonomiske problemer kan jeg selvsagt ikke løse. Vi kan jo ikke udnævne færre "HIT" spil, bare fordi din søn insisterer på at få dem alle sammen foræret. Umiddelbart synes jeg det lyder som om, du giver for hurtigt efter. Ville det ikke være mere rimeligt, om han selv sparede sammen til det udstyr og de spil, han ønskede sig? Men det er selvfølgelig din afgørelse.

Jeg indrømmer, at Peter Normann's "hamster-vits" absolut ikke var for sarte sjæle. Men det var jo netop derfor, vi med store bogstaver advarede folk mod at læse videre. Vi mener godt vi kan betro vore læsere det ansvar, at de selv afgør, hvad de kan tåle at læse. Men ellers står det dig frit for at censurere de dele af bladet, som du finder upassende. Iøvrigt skal jeg lige advare om, at der i denne måneds udgave af "Det Vittige Hjørne" er endnu en Peter Normann vits.

Det Vittige Hjørne

Fleere vitser fra læserne. Vi skal som sædvanlig advare om, at visse af vore læsere (heldigvis!) har en temmelig syg humor for humor. Hvis du læser videre, er det på eget ansvar. Vi har de selv her vitser (gerne sorte, men ikke racistiske), så send dem til os på den sædvanlige Mailbox-adresse!

Under 2. Verdenskrig udkæmpede tyskerne og englænderne som bekendt nogle store slag. En dag fik en englænder ved navn Kevin en smart ide. Han spurgte sin overordnede, hvad det mest brugte navn i Tyskland var, og fik svaret: Hans.

-Kevin lagde sit gevær til rette og råbte over til den anden skyttegrav, hvor tyskerne befandt sig: "HANS!!"
-Straks kiggede en af tyskerne op og råbte: "Hvad er der?" Kevin var hurtig, og satte en kugle lige mellem øjnene på ham. Sådan fortsatte Kevin et par timer, men på et tidspunkt faldt ti - n for tyskerne.

-Har, sagde en hævnerrig tysker, hvad er det mest brugte navn i England? En anden tysker mente, at det måtte være Kevin.

-Den tyske soldat lagde sit gevær til rette og brølede: "KEVIN!!"

-Det hørte Kevin, og råbte tilbage: "Er det dig, Hans?"
-Jal, råbte Hans og stak hovedet op over kanten af skyttegraven. Kevin kunne næsten sig nok en tysker på point-tavlen.

Michael Salzwedel, Fr.sund

- Alle bilerne kørte på motorvejen, undtagen Trabanterne.
- De holdt ved kanterne.
Jacob Andersen, Hedehusene

En munk går tur gennem en skov. Pludselig ser han en ung pige, der er bundet til et træ.

-Hvad laver du her?, spørger munken.

-Nogle røvere har overfaldet og voldtaget mig, græder den unge pige.

-Har du råbt om hjælp?

-Ja, mange gange. - Og ingen har hørt det?

-Nej.

-Ja, min engel, siger munken grinerende og trækker sine bukser ned, - det er sandelig ikke din dag idag.

Rune Drewsen, Hørsholm

-Hvad forskel er der på en Nintendo-ejer og en Atari-ejer?

-5 minutter i oven.

Jacob Andersen, Hedehusene

Lægen: Hvor længe har De troet, de var en hane?

Patienten: Lige siden jeg var kylling.

Thomas Benitsen, Randers

-Hvad kalder man et æterns bagdel?

-En nødudgang.

Lars Pedersen, Høsten

Et cykelbud standser op foran en ældre herre.

-Sig mig engang, bessefor, hvordan kommer man lettest til



kommunehospitalet?

-Det gør du ved at kalde mig "bessefor" en gang til.
Thomas Benitsen, Randers

Præsident Bush går en aften ned i køkkenet i Det hvide hus for at tage sig lidt natmad. Han glider, slår hovedet mod et skab og ligger bevidstløs i tre år. Da han slår øjnene op igen, ser han en af sine rådgivere, der står og kigger ned på ham. De første ord præsidenten siger er:

-Hvordan klarer nationen sig?

-Alting går godt, siger rådgiveren. Der er fred og samdrægtighed, økonomisk fremgang og ingen inflation.

Præsidenten spørger lidt mistænksomt for at få flere detaljer:

-Nå, hvor meget koster det så for eksempel at sende et brev?

-Det samme som sidste år, svarer rådgiveren. 300 Yen.

Anonym

En Nintendo-ejer med en papegøje på skulderen kommer

gående ind i en bar.

-Hvor har du købt den fra, spørger bartenderen?

-Fra Japan, svarer papegøjen.

Jacob Andersen, Hedehusene

Få et gratis spil!

Når du betaler dit helårsabonnement til tiden, modtager du et gratis originalspil!



Eksempel 1)

Hvad? - Er du ikke abonnent!? Selvfølgelig skal du bestille et årsabonnement på "Det Nye COMPUTER" - hele Danmarks Commodore-blad! Du får ovenikøbet et gratis spil, samtidig! Og hvem vil ikke gerne have det?!

Eksempel 2)

Du er selvfølgelig allerede abonnent, men vil gerne fortsætte. Så udfylder og indsender du kuponen forneden, så snart som muligt, så vi ved hvilken computer du har.

Nu er det bare at vente på, at der, helt automatisk, dumper et girokort ind ad brevsprækken - når du har betalt det, sender vi så (udover bladet, selvfølgelig!) et helt gratis spil til dig.

Uanset om du hører til i eksempel 1) eller 2), så er det meget vigtigt, at du lige læser, hvad der står i spalten til højre ->

Husk! Du får KUN et gratis spil, hvis du (gen)bestiller et helårsabonnement, altså 11 numre af "Det Nye COMPUTER".

Hvis du betaler girokortet til tiden, går der højst 5 uger, før du har dit spil. Hvis du ikke betaler girokortet til tiden, kan der godt gå længere tid.

Sådan gør du:

Nye abonnenter:

Vil du starte et nyt abonnement (11 nr. af "Det Nye COMPUTER") så udfyld og indsend nedenstående kupon. Så sender vi dig et girokort. Når du har betalt får du dit gratis spil omgående.

Nuværende abonnenter:

A) Hvis du har bestilt dit abonnement via "Kupon-nyhederne", skal du ikke gøre noget som helst. Vi ved præcis hvilken computer du har, og når dit abonnement udløber, sender vi dig helt automatisk et nyt girokort, på et årsabonnement. Når du har betalt, får du et NYT gratis spil!

B) Hvis du IKKE har tegnet dit abonnement via "kupon-nyhederne", men f.eks. via telefon, pr. brev eller på anden vis, så udfyld og indsend kuponen forneden, så vi ved, hvilken computer du har. Brug også kuponen, hvis du pludselig skifter computer i mellemtiden, f.eks. fra Commodore 64 til Amiga.

Når dit abonnement udløber, sender vi dig så, helt automatisk, et nyt girokort, på et årsabonnement. Og når du har betalt, får du et NYT gratis spil!

K U P O N

Klip denne kupon ud, og indsend den til:

**Forlaget Audio A/S, St Kongensgade 72,
1264 København**

Når jeg bethalt mit girokort på et helårsabonnement på "Det Nye COMPUTER", ønsker jeg et gratis originalspil tilsendt til min:

AMIGA C64DISK C64BAND

(cirkel om)

JA TAK!

- ☐ Jeg vil være ny abonnent. Send venligst girokort snarest!
☐ Jeg har abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (derved modtager jeg et gratis spil).

Mit abonnement udløber nu, men jeg vil gerne fortsætte

- ☐ som helårsabonnement
☐ som 1/2 års abonnent (og modtager herved IKKE et gratis spil)

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr: _____ By: _____

Abonnementnr: _____



Har du idag et halvårsabonnement (kr.: 190,-) og ønsker et gratis spil, så indsend kuponen, og vi sender dig et girokort på et helårsabonnement (kr.: 348,50).

C så at komme igang!

Smid compileren i drevet, tænd maskinen og tag stræbertøjet på: Det er undervisningstid igen! I denne lektion kommer vi til endnu et hovedpunkt i højniveausprogene, strukturerne.

Af Jesper Steen Møller

En struktur er i C sproget en samling medlemmer. Hvert medlem ligner i beskrivelse og brug en variabel, men den samlede struktur er ikke en variabel, men en datatype lige som f.eks. char, long eller en pointer. Et eksempel:

```
struct person {
    char navn[30]; /* Plads til 29 bogstaver */
    long hoejde; /* Højde i centimeter */
    long vaegt; /* Vægt i kilogram */
    long alder; /* Alder */
    struct person *mor, *far; /* Forældre */
};
```

```
/* Nu er strukturen defineret */
/* Vi tager nu et par eksempler på struktur-variabel */
```

```
struct person Jane, Hans;
```

```
struct person Trine={
    "Trine P. Petersen", /* Navn */
    165, /* Højde */
    51, /* Vægt */
    16, /* Alder */
    &Jane, &Hans; /* Mor og far */
};
```

I eksemplet ovenfor er navn, højde, vægt, far og mor medlemmer i strukturen person. Læg mærke til, at to medlemmer af samme type kan adskilles af komma, så man ikke behøver at indtaste typen igen (ovenfor: "struct person"). De to medlemmer "mor" og "far" er pointere (læs 3. lektion hvis du har glemt pointerne) til en struktur person (hvis Jane og Hans' forældre skulle med, blev vi jo aldrig færdige, så de er ikke "initialiseret" (udfyldt fra begyndelsen, som Trine)).

Brug af strukturer

Når man i programmet vil se, hvor høj Trine er, kan man f.eks. skrive printf ("%d\n", Trine.hoejde); Her brugte vi en såkaldt "struktur reference" - dem findes der to slags af: Punktum eller pil (bindestreg og større-end: ->). Punktum bruges på variable, mens pilen bruges på pointere. Da Trine ikke er en pointer, brugtes punktum. Hvis Trines fars alder (man må jo ikke spørge om en kvindes alder!) skulle bruges, hed den:

"Trine.far->alder" Her bruges både punktum og pil. Men tag det roligt: Alle store programmører har byttet om på pil og punktum mindst 1 gang i deres liv!

Det ser jo meget godt ud, men hvad kan det bruges til?

Intuition vinduer

For dem, der har en compiler med include-filer og amiga.lib har vi denne gang et komplet eksempel (se Box 1), der bruger intuition.library - rutinerne til Amigaens grafiske brugerflade (vinduer, mus, menuer). I eksemplet bruges mange strukturer, hvoraf vi vil uddybe den ene, struct NewWindow:

```
/* Uddrag af include-filen intuition.h */
struct NewWindow
{
    SHORT LeftEdge, TopEdge; /* X og Y koordinater fra skærmens (0,0) */
    SHORT Width, Height; /* Bredde og højde i pixels */
    BYTE DetailPen, BlockPen; /* Farver til tekst-farve og baggrund */
    ULONG IDCMPFlags; /* Hvis beskriver skal vinduet modtage */
    ULONG Flags; /* Flag (WINDOWCLOSE, ACTIVATE, etc.) */
    struct Gadget *FirstGadget; /* Pointer til "gadgets", 0 hvis ingen */
    struct Image *CheckMark; /* "Hak" til menuerne - bruges sparsomt */
    BYTE *Title; /* Vinduet's titel, eller 0 for ingen */
};
```

```
struct Screen *Screen; /* Skærmen, der åbnes på */
struct BitMap *BitMap; /* SuperBitMap, hvis denne bruges */
SHORT MinWidth, MinHeight; /* Mindst kan ikke blive mindre end dette */
USHORT MaxWidth, MaxHeight; /* eller størst end dette, hvis brugeren kan ændre størrelse (WINDOWRESIZE) */
USHORT Type; /* Under 1-3: CUSTOMSCREEN eller WSCREEN; 4: SCREEN */
```

For at vise, hvordan ovenstående struktur bruges, bringer vi et eksempel med lidt af hvert. Se Box 1.

Programmet i Box 1 er et lille eksempel på intuition og dets brug af vinduer. Vi åbner et vindue, får nogle beskeder fra brugeren via en IDCMP (Intuition Direct Communication Message Port), og lukker vinduet igen.

Øverst bruges en include-fil (definitioner på div. funktioner og strukturer), der hører til compileren (stdio.h, der definerer bl.a. printf()). Dernæst hentes nogle Amiga include-filer (har du ikke disse, kan Commodore Data sælge dig dem, telefon 86.28.55.88). Her defineres de strukturer, der er Amiga-specifikke (f.eks. NewWindow, IntuiMessage, etc.) og som bruges i eksempel-programmet. Lige derefter undersøges der om en LATTICE (eller SAS) compiler bruges. Er dette tilfældet, hentes nogle prototype-filer, der indeholder informationer om hvordan Amigaens ROM Library rutiner kaldes. Hvis det ikke er tilfældet definerer vi de rutiner, vi bruger.

Så kommer "struct NewWindow *NW" (definition af det vindue, der skal åbnes - se include-filen "intuition/intuition.h" for at finde ud af mere!), efterfulgt af to variable, der skal indeholde hhv. "vinduet" og "Intuition library", som er de rutiner, der tager sig af vinduer, mus, menuer, m.v.

```

/* exam1.c */
/* 1991, Jesper Steen Møller */

#include <stdio.h>

#include <exec/types.h>
#include <intuition/intuition.h>

#ifdef LATTICE /* Lattice/SAS Compiler? */
#include <proto/intuition.h>
#include <proto/exec.h>
#else
struct Window *OpenWindow();
struct Message *GetMsg();
struct Library *OpenLibrary();
#endif

struct NewWindow NW =
{
    20,20, /* LeftEdge, TopEdge */
    600,160, /* Width, Height */
    0,1, /* DetailPen, BlockPen (standard farver) */
    CLOSEWINDOW | MOUSEBUTTONS | NEWSIZE | VANILLAKEY, /* IDCMPFlags */
    WINDOWSIZE | WINDOWDRAG | WINDOWDEPTH | WINDOWCLOSE | RMBTRAP |
    SMART_REFRESH | ACTIVATE, /* Flags */
    0, /* FirstGadget - ingen gadgets, sæt 0 */
    0, /* CheckMark - ikke nødvendigt, sæt 0 */
    "Det Nye Computers C-skole", /* Title - passende titel */
    0, /* 0 for Workbench-skærmen */
    0, /* BitMap - ingen SuperBitMap, sæt 0 */
    100,30, /* MinWidth, MinHeight - mindste vinduesstørrelse */
    0xFFFF,0xFFFF, /* MaxWidth, MaxHeight - så stor man har lyst til (65535, 65535) */
    WBENCHSCREEN /* Type - vi prøver Workbench-skærmen */
};

struct Window *window;
struct IntuitionBase *IntuitionBase;

void main(int argc, char *argv[]) {
    struct IntuitionMessage *img;
    long done=0; /* er vi færdige? */

    if(!IntuitionBase=(struct IntuitionBase *)
        OpenLibrary("intuition.library",33)) exit(20);

    if(!window=OpenWindow(&NW))
    {
        printf("Vinduet kunne ikke åbnes!\n");
    }
    else
    {
        do
        {
            WaitPort(window->UserPort); /* Vent på besked */

            /* Få besked fra intuition, så længe der er nogle i køen: */
            while(img=(struct IntuitionMessage *)GetMsg(window->UserPort))
            {
                mymsg=*img; /* Kopier besked til egen brug */
                ReplyMsg((struct Message *)img); /* "img" må nu ikke bruges længere */

                switch(mymsg.Class)
                {
                    case MOUSEBUTTONS: /* Muse-test op/ned - se koder i intuition.h */
                        printf("MOUSEBUTTONS: (x,y)=(%ld,%ld), code=(%lx)\n",
                            mymsg.MouseX, mymsg.MouseY, mymsg.Code);
                        break;

                    case NEWSIZE: /* Ny størrelse på vindue */
                        printf("NEWSIZE: (width,height)=(%ld,%ld)\n",
                            window->Width, window->Height);
                        break;

                    case VANILLAKEY: /* En tast - ASCII/ANSI værdi i mymsg.Code */
                        printf("VANILLAKEY: char=%c\n",
                            mymsg.Code);
                        break;

                    case CLOSEWINDOW: /* bruger vil lukke vinduet */
                        printf("CLOSEWINDOW! Exit!\n");
                        done=1;
                        break;

                    default: /* hvis ingen andre "case" indtræffer */
                        printf("%lx modtaget!\n", mymsg.Class);
                        /* Dette kan ikke ske */
                        break;
                }
            } while(!done);
        } while(!done);
    }
    CloseWindow(window);
    CloseLibrary((struct Library *)IntuitionBase);
}

```

main() funktionen

Først defineres to næsten ens variable, `img` og `mymsg`. De er ret forskellige, idet `img` er en pointer til en "struct IntuitionMessage" og `mymsg` er en "struct IntuitionMessage". Stør forskel! `img` fylder nemlig kun 4 bytes (længden af en pointer), mens `mymsg` (som vi bruger som kopi af det, `img` peger på) fylder hele længden af en struct "IntuitionMessage". (Denne længde kaldes "sizeof(struct IntuitionMessage)", hvis den skal bruges i et program) Men hvis det er forvirrende, så repetér læsningen om pointere i sidste nummer. "done" er en lille variabel, der bliver sat til 1, når programmet skal slutte.

"intuition.library" åbnes nu og hvis det ikke kan åbnes, hoppes ud. Så åbnes vinduet, og hvis alt går vel kommer vi ind til hovedloopet. Her venter vi på en besked fra Intuition (for viret?). Når `WaitPort()` returnerer, er der en besked til os, og denne henter vi med `GetMsg()`, kopierer til eget brug (`mymsg=*img`), og returnerer den til systemet. Så undersøger vi `mymsg.Class` (som er en af IDCMP-flagene specificeret i IDCMPFlags i `NewWindow` strukturen) og gør forskellige ting derudfra.

`VANILLAKEY` er et simpelt tastetryk, `MOUSEBUTTONS` er besked om muse-knappe, `CLOSEWINDOW` sendes når vinduet

lukkes med knappen i øverste venstre hjørne af vinduet og `NEWSIZE` fås, når vinduet gives en ny størrelse (i vores tilfælde af brugeren).

Først skriver vi ud (printf), hvad der sker (`mymsg.Class`), sammen med evt. assisterende oplysninger (f.eks. `mymsg.Code` ved `VANILLAKEY`). Hvis det er `CLOSEWINDOW`, siger vi stop (`done=1`) og går videre. Er det en ukendt IDCMP klasse skriver vi koden på skærmen (dette kan ikke ske med mindre du ændrer IDCMPFlags). Så er loopet færdigt, og der checkes om der er en besked mere (der står jo while ved `GetMsg()`). Hvis der ikke er flere, kommer vi ud i det yderste loop, som afsluttes med at checke om vi er færdige (I betyder faktisk not, så "not done" er lig falsk, når done er lig sand, dvs. ikke-nul, mere om det næste gang). Er `done==0`, så tager vi den en gang til (med at vente, etc.) ellers hoppes ud, vindue og library lukkes og vi når enden af `main()`. Programmet er slut.

Tør øjnene!

Efter den smøre har du ikke lyst til at lære C til bunds, vel? Nej, alt det med underlige tegn, mærkelige Tuborg-klammer og store og små bogstaver næsten tilfældigt - det ser forvirrende ud!

Men, du må ikke give op af den grund!

Eksemplet er måske lidt kompliceret her i begyndelsen, men prøv alligevel at se lidt struktur i det! Næste gang vil vi ikke være så onde, men komme ind på C-sprogens kontrolstrukturer: if, for, while, switch - vi skal også se på regne-udtryk, både logiske (sand/falsk) og aritmetiske (2+2). Ydermere har vi indslag om god og dårlig programmeringsstil, Amiga programmerings-overblik, og ja... der er masser i godteposen!

Men ingen lektioner uden lektier: Prøv at ændre `exam1.c` til at afslutte, når man trykker på 'q'. Held og lykke!

Box 2

Ideer?

Hvis du synes C-spalten er for tynd, bred, høj eller lav, eller har du en god program-ide, så skriv dine forslag ind til:

Det Nye Computer
C-redaktionen
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K

AMIGA LAVPRIS = GO'DATA APS

RAMUDVIDELSER

512 kB u/ur m/afbryder kr. 295,-
512 kB m/ur og afbryder kr. 340,-

1,5 MB (giver 2,0 MB ialt)
komplet med RAM-kredse og
GARY-adaptor, ur og afbryder.

TILBUD kr. 998,-

DISKRETV

3,5" eksternt kvalitetsdrev.
Metalkabinat, gennemført bus
og afbryder. Totalt lydløst.
KUN kr. 798,-



MUS

TRUEMOUSE, superlækker
dråbeform
solid kvalitet
kr. 240,-



AMIGA ACTION REPLAY II

Supermodulet, der kan næsten
alt!

A500-vers. kr. 870,-

STEREOSAMPLER

Komplet med stereosoftware og
kabler.

Kun kr. 390,-

DISKETTER 3,5"

Bedste kvalitet m/ labels og
garanti.

100 stk KUN kr. 398,-

STAR MATRIX PRINTERE

Alle med kabler, papir og farvebånd

LC-20, 9 nåle s/h..... kr. 1.890,-

LC-200, 9 nåle farve..... kr. 2.990,-

LC-24-200, 24 nåle s/h..... kr. 3.390,-

LC-24-200C, 24 nåle farve, kr. 3.990,-

2 års garanti

GRATIS!!!!

Musemåtte medfølger alle bestillinger!
Levering kun med postordre/efterkrav.
Forsendelsesgebyr ialt kr. 35,-

Alle priser er incl. moms.

1 års garanti på alt.

Go'DATA ApS TLF: 42 28 92 92

Postboks 95
3550 Slangerup

mandag - fredag
9.00 - 16.30



DISKMAN ApS

3M - Disketter

5 1/4" - 360Kb 6,00 kr.

5 1/4" - 1,2Mb 10,00 kr.

3 1/2" - 1Mb 9,00 kr.

3 1/2" - 2Mb 14,00 kr.

No Name - Disketter

5 1/4" - 360Kb 2,00 kr.

5 1/4" - 1,2Mb 4,00 kr.

3 1/2" - 1Mb 3,95 kr.

3 1/2" - 2Mb 7,80 kr.

AMIGA RAM 512Kb 315,-

AMIGA Drev 3 1/2" 750,-

ÅBNINGSTIDER

Mandag - fredag

Kl. 10.00 - 17.30

(Lørdag Lukket)

Send frankeret svarkuvert
(kr. 3,50) og få vores totale
prislister.

Allt incl. moms.
Forhandler velkomne

DISKMAN ApS - Danmarks bedste disketteleverandør

Vesterbrogade 125 * 1620 Kbh. V.

Tlf.: 31 31 00 17 * Fax: 31 21 04 95

Amiga-udstyr:

A1000 A-500 PC-emulator (80286) 2250,00
512 Kram udvidelse m. ur og afbryder 375,00
8 MB-ræmkort (intern) m. 2 MB til A-1000 2265,00
2 MB ramudv. m. ur og afb. -512K mont. 760,00
2 MB ramudv. m. ur og afb. -1,8 MB 1520,00
2 MB ramudv. m. ur og afb. -2,0 MB 1740,00
MEGAMIX2000 ræmkort m. 0 Kb 1100,00
MEGAMIX2000 ræmkort m. 512 Kb 1300,00
MEGAMIX2000 ræmkort m. 2 MB 1740,00
MEGAMIX2000 ræmkort m. 8 MB 4140,00
Multidisker 500/2000 (Fickelkælle) 1355,00
Superior Harddisk Vårerør, 32 MB i A-500 3975,00
OKTAGON 500, 45 MB, 25 ms, Harddisk 4445,00
OKTAGON 500, 50 MB, 15 ms, Harddisk 5445,00
OKTAGON 500, 105 MB, 15 ms, Harddisk 8360,00
LOGOPTICAL m. 20 MB-Diskette (3,5") 8765,00
OKTAGON 500 SCSI-Controller, separat 2440,00
3,5" Golem Diskdrev med trackdisplay 1130,00
5,25" Golem Diskdrev, 40/80/Busafbryder 1220,00
3,5" Winnetek. Diskdrev m. bus & afb. 2440,00
5,25" 3-Stats/ea. Diskdrev 40/80/Bus afb. 955,00
3,5" Diskdrev egnet Lindbygning i A-500 780,00
Eprombrænder, Golem 1175,00
Eprombrænder, Quickbyte V. ver 2.0 695,00
Kikstartemuler (ROM-ROM), 2 sys 125,00
Bootsælter (DFO-D12) 85,00
DFO-1-2, skifter mellem 2 ex. drev og 1 int. 130,00
Svælg til A-500 i reglervet polyster 95,00
HW 500 indbygningssæt til A-500 1610,00
Smartstand indbygningsskærm til A-500 298,00
Multi-eyekabel, A-500/A-500 til A-1000 150,00
Amiga Action Replay V. 2 i A-500/A-1000 915,00
Amiga Action Replay V. 2 i A-2000 1045,00
Soundempler, stereo, Smartstand 395,00
Mid-Master m. kalibr. 695,00
2000 Professional med Hardware 500,00
Bus & Joystick omskifter, elektronisk 285,00
sammen til A-2000 900,00
2000 elektronisk autolite Joystick 175,00
Diverse IC-kredse til Amiga (og C-64) ring

A.L.P.S. er vel nok den mest avancerede
Harddiskcontroller til A-2000. Den har en
dataoverførsel på op til 1,5 MB/s - 16 bit
Autoboot fra diskstart 1,3 s. Rød mul-lissing
og automatisk tilpasning til hukobort (640/160
128/64/32/16/8/4/2/1 processor). LCCP og
Jockey betjening. Autoconfiguration og
autoboot kan des fra (f.eks. ved skiftet
diskette). 3,5" Harddisk kan monteres direkte på
kortet.
Pris fra kr. 2175,00.
100% kompatibel med MEGAMIX-MASTER, som
har leveres med G-2, 4 og 8 MB, og som
understøtter PC/AT-kort.

Vi har mange andre varer. Disse fremgår af vor
prislister, som du får ved hvert varsel, så du
orienteres om de nyeste priser hos os.

Importer af varer fra bl.a.
BSC - Golem - REX - VESALIA
Roßmüller - 3-Stats Computertechnik
Forhandlere søges.
Alle priser incl. moms.
Forbehold for prisændringer

ABSALON DATA

sælger stadig varer til
"nye priser". Det vil sige, at du kan ringe til os og
bestille dine "nyeste" varer. Har vi dem ikke på lager,
søger vi for, at du får dem hurtigst muligt og med i
den danske kabletogs garanti - øst år.
Vi har naturligvis også varer fra danske grossister -
og her gælder deres vejledende udsalgspriser.
Når du udvælger den "nye pris", skal du pt. regne
med en kurs på DEM-500/4,37 (De har jo kun 14%
i MOKS, hvor vi har 22%), samt fragtgulder, ca.
DEM 20,-. Bemærk derfor vores nye priser.

Commodore 64/128 udstyr:

Eprombrænder - REX Goliath 555,00
Printerkabel Userport-Centronics 145,00
Svælg til C-64 i reglervet plastic 95,00

Diskettebox med lås:

til 80 stk. 3,5" eller 100 stk. 5,25" 60,00
til 100 stk. 3,5" 70,00

Printere og tilbehør:

Star LC 24-200, 24 nål, color 3895,00
Star LC 24-200 3345,00
Star LC 24-12 2695,00
Star LC 20 1795,00
Farvebånd LC 10, sort 45,00
Printerbånd LC 24, sort 75,00
Printerkabel, A-500 (IBM)/Centronics 70,00

Disketter:

	pr. stk.	pr. 100 stk.
5,25" D50D NN	2,90	281,00
5,25" HD NN, 1 MB	5,80	522,00
3,5" D50D NN	4,45	402,00
3,5" D50D NN Kac, farvede	6,00	540,00
3,5" HD NN, 1,44 MB	8,90	720,00

Joystick og diverse:

Competition Pro 5000, Joystick 145,00
Competition Pro Star m. autolite-slow 325,00
Prof. Competition 9000, Joystick 180,00
Prof. 9000 de Luxe m. variabel autolite 295,00
The Arcade Joystick 210,00
The Arcade Turbo 235,00
Golden Image m. 295,00
Musemåtte, 18x, 6mm, normal 65,00 Super 75,00
Musemåtte, 18x, 6mm, normal 50,00 Super 70,00
Multimeter, Exacda 3800 G 335,00

A-5000 er et nyt system til ombygning af den
A-500. Systemet er lavet i kunststof og i smalle
Amiga-laver. Du får her ved hjælp af tastatur, og reasen
af A-500 i sin egen kasse, med plads til 2 stk. 3,5"
disketteenheder, som er placeret i forsiden af
systemet. Alle Amigans skærmindstørrelse er
uændret, og der er plads til en intern Harddisk.
Pris 1810,00.

ABSALON DATA

Vangedevej 216 A - 2860 Søborg
Tlf: 31 67 11 93 - FAX: 31 67 11 97
Ma. - Fr. 12 - 18. Lø. lukket

Giv din computer
noget ordentligt
at spise...

RUN SILENT, RUN DEEP.

SILENT SERVICE II

NU TIL COMMODORE AMIGA
NORMALPRIS KR. 389,-

KAMPAGNEPRIS:

KR. 319,-

NYE TITLER TIL AMIGA OG/ELLER PC:

SEC. WEAPONS OF...
...THE LUFTWAFFE
F15 STRIKE EAGLE II
F15 II - DESERT STORM
CRUISE FOR A CORPSE
FLIGHT OF THE INTRUDER
DEATH KNIGHTS OF KRYNN

Der tages forbehold for eventuelle
forsinkelser og prisændringer ved
udgivelsen af nye titler.

Kampagnetilbud er uden kunstige tilsat-
ningsstoffer og gælder kun i oktober
måned eller så længe lager haves.

DAISY Software

GL. KONGEVEJ 92, 1850 FR.BERG C

TLF.: 3131 7523

Sponsorer:

I produktionen af
"Det Nye COMpuTer"
bruges bl.a. flg.
produkter:

Professional Page 1.3
og 2.0, Professional
Draw 2.0, The Art
Department
Professional, JX-300
Sharp Scanner,
ReSEP,
(Nikita Data A/S).
Nordic
Power-Freezer,
(Betafon).
Action
Replay-freezer Mk. II,
(Alcotini ApS).
Amiga 3000,
(Commodore).

Interessen for vores læsermarked slår alle rekorder! Vi er simpelthen ved at drukne i kuponer med gratis-annoncer, så for at få plads til dem alle (og indhente det forsømte) har vi valgt at udvide sektionen med en ekstra side. Resultat: Flere gode tilbud end nogensinde før. God skattejagt!

KØBES

C64-spil: Rainbow Islands og Ghostbusters. Ring efter kl. 18.
53 700205

Amiga 500 med tv-modulator + evt. monitor og printer. Gå-
 ne delt.
86 229645

Depotet Mode demoer til Amiga 500.
42 268349

C64-bånd kass. Max 25 kr. Henv. Atten.
86 339244

Computerblade til C64 købes. Nye eller gamle. Ring til
 Michael på:
31 517919

C64-bånd: Microprose soccer, Football manager. Max 50 kr.
 pr. stk.
43 429071

Amiga-spil: Football manager. Max 100 kr.
53 479071

Commodore 64 enhancement disk, Action replat Mx Vi. God
 pris gives.
42 243784

Amiga: Pacland
96 988354

Amiga: Defender of the Crown eller Tnad vol. 1. Skriv til: Kent
 Andersen, Østvej 11-205, 3911 Slumsk, Grenaa. Eller
 ring efter kl. 21 (dansk tid) på:
009 299 15999

Modem, 19600 baud vs robotic hst. Spørg efter Carsten Løn-
 sen.
53 763220

1541 til diskettstation med mindst 100 disketter. Spørg
 efter Morten.
53 490171

International Soccer på cartridge til Commodore 64. Henv.
 Mark.
41 637240

Amiga 500. Skal være 100% ok. Prisen snakkes vi om. Henv.
 Andreas.
86 898305

Digitalpaint 3.0, Deluxe photoaid, Deluxe Paint II, Pål muse-
 pen.
97 863418

C64 diskspil: Usaki eller Pacland. Jeg vil gerne give høj pris.
31 391448

Læsningen til Zak McKracken eller Maniac Mansion.
53 834378

Cartridge-spil til Commodore 64. Max 150 kr. Ring efter 17
 og spørg efter Allan.
53 527373

STOP TYVEN!

Hvis du sælger kopier af andres programmer, stjæler du fra programmøren. Salg af piratkopier er derfor amoralsk, ulovligt og strafbart. Annoncer, der af redaktionen skønnes at dække over sådanne kopier, vil ikke blive optaget i denne spalte. Redaktionen forbeholder sig desuden ret til at afvise annoncer uden varsel eller begrundelse.

Reset-knapp til C64. Med instruktioner.
42 150716

Amiga: Paynoids-kopi købes. Kun org. og til rimelige priser.
 Henv. Martin.
75 816520

Action Replay 2 til Amiga. Skal være 100% ok. Max pris 400-
 500 kr. Henv. Erik efter kl. 16.
24 751132

Amiga-spil: Silent Service 1, F15 Strike Eagle 1-2, F23, Figh-
 ter of the Intruder, P47 Thunderbolt, Deluxe Paint 3, War
 Jeep. Kun originale spil med manual og disk.
96 296926

Amiga: Rotor (ikke Rotz). Skal være originalt af. Pris: 60 kr. 100
 kr. Spørg efter Casper.
42 241840

Disk-spil til C64: Hard Drivin', Crazy Car 1-2, Super Strati-
 c Simulator, Italy 90, Shadow of the Beast. Spørg efter
 Måste.
46 730005

Wargames til Amiga (org.). Henv. Morten G. Christensen.
75 647060

1541 til diskettstation til C64. Meget gamle med spil. Skal ver-
 re perfekt. Og være med manual. Pris: 800-750 kr. Henv. Tor-
 ber.
31 215309

Amiga-spil: Ant Heeds, Larry 2-3, TV Sports Football.
86 896306

C64-spil: Deja Vu, Raytheon, Time & Magic, Drexels. Kun org.
 og på bånd. Spørg efter Høereth.
96 929194

C64 bånd og disk: Fimbo's Quest, Ninja Remix, Dominator,
 Mjhn, Turbocargen (org.).
55 912958

Spil til Commodore 64, blind eller disk.
86 593759

C64 disk: Viza Write. Write Stuff eller Paperclip. 150 kr.
 pr. stk.
76 673027

Compiar købes. Skal være med manual og virke 100%.
42 276374

Disk-drev (3,5"), Mega-drev til Amiga 500. Henv. Michael.
64 752001

C64 spil: Shadowgate, Uninvited, King of Chicago eller Man-
 chester United. Spørg efter Palle.
43 907216

SÆLGES

Commodore 64 med 1541 til diskette station, båndstation
 1531, diskbox + 40 disketter m. nødvendigt tilbehør. Pris:
 1699 kr.
36 300037

Amiga mouse. Et halvt år gammel. 100% OK. Pris: 150 kr.
 Spørg efter Henrik.
75 140210

Defekt mus til Amiga 500. Pris: 75 kr.
86 964907

C64 bånd. 10 forskellige titler af vælgte kvalitet. 50 kr. pr.
 stk.
75 834188

C64 bånd. 10 forskellige titler af vælgte kvalitet. 50 kr. pr.
 stk.
75 834188

Amiga 500. Skal være 100% ok. Prisen snakkes vi om. Henv.
 Andreas.
86 898305

Digitalpaint 3.0, Deluxe photoaid, Deluxe Paint II, Pål muse-
 pen.
97 863418

C64 diskspil: Usaki eller Pacland. Jeg vil gerne give høj pris.
31 391448

Læsningen til Zak McKracken eller Maniac Mansion.
53 834378

Cartridge-spil til Commodore 64. Max 150 kr. Ring efter 17
 og spørg efter Allan.
53 527373

Amiga-spil: Cyberon III, Genhiss Khan, Bards Tale II, Mercs,
 Legion, PCA Tour Golf, The Power, Tetris, Turnon 2, Bird,
 Killing Cloud, Root, Nem, Predator 2, Days of Thunder, Spi-
 ritual Excalibur, Search for the King, Imperial, Halls of Mory-
 tazuma, J.K. Squash, Darkman, Player Manager, Navy Seal.
 Alle er originale og i fin stand. Sælges til halv pris! Ring
 og hør nærmere.
86 108107

Amiga demoer og pr. sælges. F.eks.: Phenomena mega-
 evno, Tecmo-brains demopak 1-6. Pris: 100 kr. incl. disk.
43 428856

C64: Action Replay mk 6 med dansk manual. 500 kr. + porto.
42 332060

Monitor, 14" Philips. Vi snakker om prisen. Henv. Tommy
 Sjørup.
86 326318



Commodore 64 med 2 joystick, båndopretter, spil. 2 år
 gammel. Prisen snakkes vi om. Henv. Kristian.
74 751258

Farveprinter MPS 1550C, 50 kilobit forer, 120 tegn/s, er
 beskrevet som den bedste farve-printer under 10.000 kr.
 1/2 år gammel. Pris: 2000 kr.
86 120472

Commodore MPS 803 matrix-printer + software: Dik, tekst,
 behandlings-programmer + Newsroom. Henv. Søren. Pris:
 990 kr.
42 250529

C64-printer med 141Q, enkeltkarakter, velegnet til grafik.
 M. tilbehør. Henv. P. Pris: 1500 kr. Kan også bruges til Amiga
 og PC med særligt interface.
74 441951

Commodore 64 (ny model) med diskette station 1541-ii, 40
 disketter, båndstation, diskbox, bøger, kabler. Sælges pris:
 2200 kr.
31 519885

Prof. genløb fra Frontale m. software. Nypris: 14.000 kr.
 sælges nu for 9.000 kr. Er 101% ok (!).
75 422683

A2000 harddisk. Commodore Amiga 2092, 20Mb, Euro-
 drive kulbøjet monteret. Automatisk m. kikkertast v.l.s. Pris:
 3500 kr. Traffics bedst efter 18.
31 382110

Amiga: Carner command (med tilbehør/kilometeren og flot
 manual). 200 kr. Powermanger. 150 kr. F-19 Stealth Fighter.
 200 kr. Empire Strikes Back. 130 kr. 100 stk 3,5" Denon
 navnene disketter (livslang garanti). 600 kr.
42 316845

Commodore 64 (ikke brødkasse). Ideal hvis du er interesse-
 ret i andet end at spille. To år gammel. Sælges for 1.000 kr.
 inklusive datastøbe u. lig.
55 555226

Multi-player "data-link" kabel. Spil to personer i spil som
 Populous. Stunt car racer og mange flere. 3 meter ledning.
 100% testet. Kun 180 kr. Ring på tit:
86 297841, eller på tit:
86 483463

PC-spil: Castles, Lemmings, Disc, Castle Master, Chuck
 Yeagers Air Combat, Sorcerer, Hear of China, Go, Backgam-
 mon Royale, UMS II, F29 Retaliator, Zork II, Nighttime, P47
 Thunderbolt, Mario Andretti Racing Challenge, Armor Alley,
 Sands of Time, Timequest, Dark heart of Urukull, Alle spilene
 er originale og i fin stand. Sælges meget billigt - prisen taler
 vi om.
86 108107

Battle Command, Powermanger, Speedball 2, Balance of
 Power 1990 (org.). Fra 200 kr.
97 196999

Commodore 64 (ny model), 1541-ii diskettstation, 20
 disketter, båndopretter, alle manualer, masser af spil (både
 på bånd og disk). Pris: 12500 kr.
86 523368

C64 bånd: Laker Squad, Pirates, Turman m.h. (org.). Pris:
 75 kr.
98 425378

Prosped til C126D eller C128 med 1571 disketter, Lo-
 gicon, PCA Tour Golf, The Power, Tetris, Turnon 2, Bird,
 Killing Cloud, Root, Nem, Predator 2, Days of Thunder, Spi-
 ritual Excalibur, Search for the King, Imperial, Halls of Mory-
 tazuma, J.K. Squash, Darkman, Player Manager, Navy Seal.
 Alle er originale og i fin stand. Sælges til halv pris! Ring
 og hør nærmere.
86 108107

Amiga 500. Skal være 100% ok. Prisen snakkes vi om. Henv.
 Andreas.
86 898305

Digitalpaint 3.0, Deluxe photoaid, Deluxe Paint II, Pål muse-
 pen.
97 863418

C64 diskspil: Usaki eller Pacland. Jeg vil gerne give høj pris.
31 391448

Læsningen til Zak McKracken eller Maniac Mansion.
53 834378

Cartridge-spil til Commodore 64. Max 150 kr. Ring efter 17
 og spørg efter Allan.
53 527373

Amiga-spil: Cyberon III, Genhiss Khan, Bards Tale II, Mercs,
 Legion, PCA Tour Golf, The Power, Tetris, Turnon 2, Bird,
 Killing Cloud, Root, Nem, Predator 2, Days of Thunder, Spi-
 ritual Excalibur, Search for the King, Imperial, Halls of Mory-
 tazuma, J.K. Squash, Darkman, Player Manager, Navy Seal.
 Alle er originale og i fin stand. Sælges til halv pris! Ring
 og hør nærmere.
86 108107

Amiga demoer og pr. sælges. F.eks.: Phenomena mega-
 evno, Tecmo-brains demopak 1-6. Pris: 100 kr. incl. disk.
43 428856

C64: Action Replay mk 6 med dansk manual. 500 kr. + porto.
42 332060

Monitor, 14" Philips. Vi snakker om prisen. Henv. Tommy
 Sjørup.
86 326318

ANNONCE-KUPON

Jeg vil gerne indrykke følgende
 gratis annonce under (sæt X):
 Kob.. Salg.. Bytte.. Opslags-
 tavlen..
 Tekst: _____

Telefon-nummer:

Send kuponen snarest til:
 Det Nye Computer
 St. Kongensgade 72
 1264 København K

C64 hånd: Black Tiger, Boulder disk, Castle master, Ghost-
 busters 2, Kick Off 2. Efter år org. med manual. 80 kr pr. stk.
65 315490

Aztec C-developer (1000 kr), Mcc Pascal (500 kr), Pageset-
 ter (250 kr). Sælges samlet for 1700 kr.
42 281585

C64 båndspil: Batman the Movie, 100 kr. Barbarian, 80 kr.
 Football manager 2, 90 kr. Int. 3D tennis, 50 kr. Dan Dare 3,
 60 kr. Shanghai karate, 40 kr. Circus attractions, 40 kr.
53 584269

Riemutidelse (512K) til Amiga. Commodores originale med
 ur, 100% ok. 350 kr.
42 268349

C64 spil og programmer (bånd, disk og cartridge): 3D Con-
 struction Kit, Darkman, Pang, Winning Team, Zork II, Dead-
 line, Starstorm, Suspended, Italy 1990, The Games, Ferrari
 Formula 1, Henry Metal, Warship, The Train, Skull and Cross-
 bones. Gåms over. Ninja Spirits, Powerplay m.f. Alle er or-
 ginalt med komplet manual og i fin stand. Sælges meget bil-
 ligt.
86 108107

Printer: Seikooka SP-1000VC kvalitets-printer til Commodore
 64/128. Med ekstrafremføring og pænt. Perfekt stand.
 950 kr.
42 268349

Joystick med variabel auto-fire, to skydeknapper, sugelø-
 ber, 6 micro-switches, lang kabel, LED-indikering. 98 kr.
42 268349

Computerbøger om Commodore 64 og Amiga. På dansk,
 engelsk og tysk. Alt om grafik, lyd, business, begynder-guide
 og meget andet. Stor udvalg. Bøgerne sælges fra 50 kr. pr.
 stk. Ring og hør nærmere.
86 108107

Spil til Amiga: Ghostbusters II, Captain Blood. Org. og i per-
 fekt stand. Sælges billigt.
42 268349

Alle hjælpemidler til maskinkode programmering på Amiga.
 Bl.a. source codes (s. 400 dissk), bøger, PD software og
 meget mere. Også til både nybegyndere og erfarne program-
 mer. Ring og hør nærmere. Henv. Kasper.
86 963872

IBM PC XT 286 640 kb med 20 mb harddisk, incl. Epson pri-
 ter, 25 spsk. ca. 40 disketter + disketteboks, joystick + kort.
 Pris: 9000kr. Henv. efter kl. 20.
31 519882

C64: Sampel 84 med software og dansk manual + brønne
 program og ekstra disketter med samples. Inkl. stik til TV
 (ikke til monitor). Pris: 425 kr.
53 772592

C64: Barbarian II (bånd) - 100 kr. Super Oswald (disk) - 100
 kr. Sælges samlet for 150 kr. Programmeringsprogram Højt
 spil med Commodore 64 - 100 kr.
53 772592

Atari ST spil sælges. Alle er originale i fin stand med kom-
 plette instruktioner. Ring og hør nærmere, spillene sælges til
 under halv pris!
86 108107

Commodore 64 med diskette- og båndstation, diskholder,
 Comal 80, spil. Pris: 2000 kr.
42 327208

Amiga assembler source code. Blant andet Plasma, Ana-
 lyser, Sinusanalyse, Vector tests, 3D vectors, Trackand, Ring
 hvis du mangler en utruet disk med 50 koder hver 50 kr.
 (inkl. diskette).
74 379275

Nye bøger til Amiga. Kun få dage gamle. En diskette med
 5-6 nemme koder kun 12 kr. (inkl. diskette). Hurtig levering!
97 351538

PC-spil: Hugg sælges for 200 kr. Henv. Jens.
42 650997

Commodore 64 med datastation, Final cartridge II, Copy 2000
 turncomuldu, org. spil. Henv. Kasper.
97 854821

Amiga: Planefall + Firebook, Witness, Police Quest i/ii +
 hvidebort, Time and Magic + hintbook. Sælges fra 100 kr.
42 238116

F/A 18 Interceptor (org) sælges for 200 kr. Evt. lytte med Sim City.
42 952970

Amiga Po. Fish (1-400), Amicus, Cucug, Pris inkl. diskette: **98 186125**

AMOS PD sælges. Næret, hele Amos PD sektion sælges for kun 12 kr. pr. stk. inkl. diskette.
86 246445

Galaxy printer sælges for 1500 kr. Ca 900 ark papir og minirul i medfølge.
86 344688

Commodore 64 med 1541 diskteststation, 100-disketter, 2 disketter, 10 bånd, 2 joystick, Comel 80, disk doubler, liter, mange gode spil, manualer. 100% ok. Sælges for 3250 kr.
53 572332

Commodore 64 med 1541 diskette station, joystick, spil, turboemul, 2500 kr.
42 401644

Amiga PD disketter med nye demer: 1 stk: 10 kr. 10 stk: 75 kr. 20 stk: 100 kr. Prisene er excl. disk. Hver disk indeholder ca. 5-8 demer. Sendes samme dag.
97 392224

Amiga-sali: Hugo, Gidrun og Ostaastrom. Fra 100 kr og opåder.
86 828207

Amiga: Intendov og Intersendov sælges for 500 kr. pr. stk.
86 132550

C64: Disketten, James Bond Licence to kill og Ava Off road racing. Sælges separat for 100 kr. pr. stk. eller samlet for 175 kr.
86 254075

Commodore 128, 1571 diskteststation, Spil, 3 joystick, Henv. Michael efter kl. 18.
31 191588

Sega Master system med ekstra joystick, ly-pistol og 5 spil 1200 kr. Henv. Claus.
44 537005

Commodore 64 (ny model) med 1541-ik diskette station, diskbox med mange disketter og diskette med 19 org. spil (bl.a. Hugo, Kick Off II, Batman the Movie, Labyrint og mange andre). Sælges for 3000 kr. Henv. Thomas.
86 294805

Amiga: The Plague, 100 kr. Zak McKracken, 100 kr.
86 831573

Commodore 64 med båndstation, diskette station med ca. 50 disketter, tastatur, transformator, mange spil. Sælges for 2000 kr.
42 643646

Commodore 64 med båndstation, joystick og spil. Sælges for 1000 kr.
75 944546

Commodore 128 med diskette station (1571), farveprinter (Star LC-100), Færdemontør (1801), båndoptager, Action movie, 100 joystick, Sælges for 6900 kr.
Alcorno sampler (nypris 795 kr.) med prof. 100 mikrofon (nypris 395 kr.) sælges samlet for 500 kr. MaelMem 512K ramudvidelse som kan udvides til 1,7 Mb (nypris 699 kr.) sælges for 300 kr. Der er alle nødvendige kabler med til samleren. Spørg efter Jack.
53 735987

The Final Cartridge 3 sælges for 350 kr.
98 428538

Amiga Action Replay. 100% i orden og med garanti-bevis. Sælges for 650 kr.
31 287193

Smartstart sampler. Er kun brugt et par gange. Med garanti, 350 kr.
31 287193

Commodore 64 med diskette station, 123 disketter, 2 diskette, båndstation, 20 bånd, joystick og disk doubler + diverse ting. Pris: 2800 kr. Henv. Torben.
66 131324

Amigaspi: Imperium, Conflict, Wzball, Bards tale II. Samlet for 250 kr + porto.
86 323588

PD-programmer til Amiga: Fish (1-400), Amicus, Cucug, inkl. 3,5" diskette, 10 kr pr. stk. Ring og få tilsendt indholdet tegne.
86 166125

Amiga 500 + 2,5Mb, ekstra drev, monitor og printer, 9000 kr.
40 141620

Commodore 64 med diskteststation 1541-ik, båndstation, joystick, turboemul, 2 diskette og mange spil. Sælges samlet for 2700 kr. evt. assilt.
86 149738

C64 disk: Labyrint, 100 kr. Scapelooper, 125 kr. Head over Heels, 30 kr. Vendetta, 100 kr. Kastrøse på Titan, 40 kr. M. Henv. Lars.
53 792524

Commodore 64 med diskteststation 1541-ik, diskbox med 32 flyde disketter, båndstation med 2 org. spil, bøger og vejledning, 2 joystick. Fast pris: 3000 kr.
78 626420

Commodore 64 (ny model) med båndstation og mange + spil. Bortset fra, at der er lidt i vejen med mellemrumstester. Pris: 750 kr.
75 220834

Commodore 64 med diskteststation 1541-ik, 53 disketter, dataseite 1530 med 32 bånd, joystick, Comel 80, Easy sport, diskette doubler, masser af spil, alle manualer medfølger, computerboks og andre småting. Pris: 3000 kr.
42 842623

Commodore 64 med fjerde video monitor (1702) og dataseite. Desuden medfølger joystick, 15 spil, Comel 80 manual og fem bånd til programering. Samlet pris: 2500 kr.
31 634132

Nintendo med 4 spil + super-controller. Pris: 1250 kr. Spørg efter Kim.
31 175455

Amiga-spi: Silkworm, Super Oswald, Oswald, Sælges for 100 kr. Detulden sælges Space Quest for 250 kr.
42 909894

C64 disk: Pirates, Prisen taler vi om.
98 463993

Commodore 64 med diskette station, næsten 40 disketter og der er stadig garanti på diskette stationen. Det er 100% i orden og alle disketter i double-side.
42 906175

Commodore 128, printer, diskteststation, båndstation, TTC til mm. Alt er med manualer + mange spil. Pris: 2800 kr.
42 190040

C64 disk: Predator, 70 kr. Labyrint, 110 kr. Sælges samlet for 150 kr.
31 679132

Commodore 64, komplet anlæg: C64, 1541-ik diskteststation, kopi/hvid form, 2 joystick, båndstation, 50 disketter og spil, computerboks, disketteboks, transformator, disk kupper. Sælges for 2700 kr.
97 411348

Commodore 128 med Dolphin dos, diskette station 1571, printer Mos 1000, båndstation 1530, 1200 baud modem + ca. 100 disketter. Samlet pris: 5500 kr. Ring i weekenden.
86 992285

Amiga PD og demer. Pris pr. disk: 12 kr. inkl. disketter og spil.
98 331934

C64: 11 spil + seiges samlet for 500 kr., ring efter kl. 19 og spørg efter Kristian Seiker.
42 871241

Indiana Jones III sælges til Amiga. Evt. bytte med Megadrome spil.
53 926315

C64 båndspil: Red heat, Vigilante, Super Oswald, Predator, Sælges for 50 kr. pr. stk.
46 798471

Commodore 64, diskteststation, 2 år gammel, helt ny ind med disketter + spil, boks, brugvejledning. Pris: 2000 kr. Henv. Erik.
62 632444

Commodore 64, komplet med 2 båndstationer, 40 bånd, joystick, dv, bøger, joystick mm: 2500 kr.
46 384627

Amiga 500 med 520 trykmodulator, seneste ekstern diskdrev, 112K ramudvidelse, sound control box, med nye nitter + spil. Kun et år gammel. Alt er 100% ok. Henv. Tommy. Pris: 5000 kr.
98 663252

Commodore 64 med diskteststation, båndoptager, joystick: diskbox, 87 disketter, båndspil, 3 moduler.
86 614579

Commodore 64 med diskteststation, båndoptager, ly-pistol, joystick og mange spil. Sælges for 2500 kr.
31 196854

Amiga 500 i org. emballage m. ram-udvidelse (512K), tv-udvidelse (1 org. og 2 MCC), 1084 stereo monitor, silencer, søjlesampler med produktvarer, 2 stk. joystick, mus etc. 50 disketter med bps, mange org. programmer (bl.a. Kind words, Turbo Silver og 6 org. spil), (nypris med software og dagens gældende pris er: 22.000 kr.), Sælges for 15.000 kr. eller til højest bud.
31 634411

Commodore 64 (ny model) med diskette station 1541-ik og stadig, skal disketter og fastlod (final cartridge III), joystick, to boks med 110 disketter, spil og mange bøger. Samlet pris: 3000 kr.
53 660167

A 2000 5.6Mb, 6.2 båndspil, GVP 52Mb Quantum hard-disk med 9 Mbit ram onboard (dvs. 3Mb i alt), 2 stk. 3,5" disketter (1 org. og 1 MCC), 1084 stereo monitor, silencer, søjlesampler med produktvarer, 2 stk. joystick, mus etc. 50 disketter med bps, mange org. programmer (bl.a. Kind words, Turbo Silver og 6 org. spil), (nypris med software og dagens gældende pris er: 22.000 kr.), Sælges for 15.000 kr. eller til højest bud.
31 634411

Commodore 128, diskteststation 1541, farveprinter 1701, printer 4023, båndstation, fastlader, org. bånd og disketter. Alt er meget velholdt og sælges for 4000 kr.
42 543242

Commodore 128 med båndstation, 1541-ik diskteststation, 8 bånd og 180 disketter, Action Replay MK6 (stadig garanti), 3 joystick, mus, lyren (helt ny, aldrig brugt), diskbox, diskdoubler. (Nypris: 8000 kr.) sælges for under halv pris. 3800 kr. Henv. Kenneth.
86 385595

Commodore 64 (ny model) med gul monitor, matrix printer med papi, 2 joystick, 15 bånd, computerboks og programmer. (nypris: 6.289,20 kr.), sælges for 2500 kr.
42 999606

Commodore 64, båndstation, diskteststation 1541-ik, joystick + diverse org. bånd og disk-spil (bl.a. Silent Service, Stealth Fighter, Sim City, Maniac Mansion + flere), Diskette-boks, disketter og bøger. Pris: 3500 kr. Henvendelse: Micha el.
43 713546

Commodore 64 (ny model) med tilbehør og org. spil. Især for begynder.
42 112113

Amiga: Labyrint spil. Sælges for 100 kr. Henv. Dan.
86 944412

A500 20Mb, 6mnd garanti. Sælges ogs. fejlbok. Pris: 3500 kr.
98 484824

Commodore 1280 med farveprinter, monitor, mange spil, bøger etc. 4000 kr. Henv. Anders.
86 270695

Philips 8833 farvemonitor med wipet/dreje sokkel. Kun et år gammel. Pris: 1995 kr.
98 646112

Commodore 64 (ny model), diskteststation 1541-ik, båndstation, turbo bøger, 10 joystick, to diskboks, over 120 disketter. Pris: 2500 kr. Henv. Jørgen.
74 506140

Amiga: The enforcer. Pris: 60 kr.
86 232318

Alle numre af "Det Nye COMpuTer" fra B: Årgang, nr 3 til 7 Årgang nr. 8. Sælges for 20 kr. pr. stk. eller samlet for 300 kr. Alle er i perfekt stand.
46 384606

Commodore 64 med 1541C diskteststation, diskdoubler, manualer, kabler, tekstbehandling og andre senere programmer, 85 disketter. Prisen taler vi om. Henv. Jørgen.
86 468200

A500 med farveemuliro 8833, 5,25" ekstra drev, ekstra ordafkoder, ramudvidelse, mus, musette, 2x50K-joystick, diskboks, boot selector og dv. disketter. Pris: 6900 kr.
86 468200

Commodore mps 1230 printer. 1 år men næsten ikke brugt. Yderligere medfølger Amiga-etik, manualer, kabler og nyt far-udkast. Pris: 1100 kr.
98 468200

Amiga: MindWords 1.3. Sælges for 175 kr.
74 652427

Commodore 64 med diskteststation 1541, dataseite, 2 joystick, Star LC 10 printer. The final cartridge 2, diskdoubler-og ca. 60 disketter i boks. Tekstbehandling, spil, tools mm. Org. manualer. Alt er i perfekt stand. Pris: 3000 kr.
53 773930

PD-disketter sælges fra 12 kr. pr. diskette inkl. porto. Send 20 kr. for katalog og diskette til: Thomas Amesen, Rødveilevej 16-50A, N-0955 Oslo, Norge.

C64 båndspil sælges til ca. halv pris: Skull & Crossbones, World and Summer games, Crazy cars, Streetfighter - 50 kr. pr. stk. Total Recall, Creatures, Line of Fire, Lotus espt - 85 kr. pr. stk. Spinmaster (Wheels of fire og Hollywood collect- on), Batman the movie, Indiana Jones II, Ghostbusters II, Robocop - 150 kr. Alt sendt pr. efterkrav.
86 699325

Amiga: Soldier 2000 - 100 kr. Terrorpods - 100 kr. Iron Lord - 125 kr. North & South - 135 kr. House of Shadow - 135 kr. Sælges samlet for 375 kr. Evt. bytte med bly 3 (adv.). Con- nector, Budskan, Guild of thieves, F29 Rattalor, Right, Operation Thunderbolt, Sim city. The lost patrol.
53 772592

C64 disk: Ninja hamster - kun kr. 75. Evt. bytte til The untow- chables, Rick og gængene i øen f. Rainbow Islands, Turicun (Kin disk), Henv. Jannie.
44 443741

Commodore 64 + Amstrad cæ 484 og meget tilbehør. Kun 4000 kr.
42 976382

BYTTES

C64 spil. Haves: Football Manager W.E.C. og Game Killer. Ønskes: Shadowgate, Uninvited, King of Chicago eller Man- omaner United. Spørg efter Palle.
53 907216

C64 bånd. Haves: Terramer, Xterminator, Kick off 2, Laby- nrint. Ønskes: Manchester united, Pirates, Turicun, Indiana Jones II osv.
86 622259

Haves: DataTronics Discovery 2400 C - 2400 baud modem, med kabler og software. Ønskes: Ramudvidelse til A2000 med minimum 2 Mb Ram.
42 232044

Amiga. F29 Rattalor byttes med A-10 Tank killer eller F-19 Stealth Fighter.
62 613960

Geos disketter 1,5 m. manual til C128 byttes til Wings of Fury og det nye Sim City, begge til C64. Henv. Jose mellem kl. 16-17. Spørg efter Reme.
63 785435

Amiga-kortaster sælges for bytte af demer. Svarer på avis. Skriv til: The Bliffers, Box 3019, 95202 Kala, Sweden. Eller ring først Cammy.
00946 92315803

C64 båndspil. Haves: Ghostbusters II, Time Machine og Cha- se Hs. Ønskes: Kick Off 2, Microprose Soccer eller andre. Henv. Rasmus.
86 943282

C64 båndspil. Haves: Soccer Boss, Tracksuit Manager, Mah- ch Day 2, Ønskes: Super sub Football, Turicun 1+2, Mith. Spørg efter Morten.
53 490171

C64 båndspil. Haves: Forgotten Worlds og Labyrint. Ønskes: Double Dragon II, Castle Master, Pirates. Henv. Anders.
98 843542

To stk. båndstation m. spil byttes til diskteststation.
62 561709

Amiga-spi. Haves: Keat the Thief, Licence to Kill, Austinerz. Ønskes: Adventures eller håndbokspl.
42 422429

Haves: Spil og programmer til Amiga, PC, C64 og ST. Com- puterbøger til C64. Ønskes: Videofilm eller andet af værdi (ikke spil).
86 108187

Amiga-spi. Haves: Hugo (1mb), Ønskes: Flimbox Quest.
31 656374

Haves: Commodore 64 m. båndoptager, disk station, pri- ter, monitor. Samlet eller del. Byttes med ramudvidelse til Amiga.
86 228278

Amiga-spi. Haves: Millennium 2.2, Chronoquest II og Blood- witch. Ønskes: Career Command, Castle Master, Double Dragon II, M.U.D.S., Prince Quest II, Secret of Monkey Island, Space Quest II og III, Sky vs. Sky III, Laser Squad, Drashon, Dragons Breath, Kings Quest IV, Swords of Twilight og Time Machine. Henv. Peter.
86 104682

Haves: Sega Mega Drive m. 14 spil (nypris: over 7000 kr.) Ønskes: Amiga + ekstraudstyr.
31 693687

Haves: Police Quest, Falcon, Lords of the Rising sun. Ønskes: Wings, Rocket Ranger, North and south (org.).
75 342980

Haves: Indy III action, Kick Off. Ønskes: Secret of Monkey Island. Henv. Christian.
00929 947211

Haves: Falcon (org.). Ønskes: Amiga 3000. Spørg efter Jøllemand.
0059

C64 båndspil. Haves: Myth, Stunt car racer, Rick dangerous 2 + flere. Ønskes: Lord of Chaos 1, Ninja 3, Vendetta.
33 133196

Amiga: PD, demer, spil, utilities, grafik, musik etc. byttes.
66 134351

Philips Tv-huner byttes med 5,25" drev eller andet hardware. Evt. org. software.
33 151762

OPSLAGSTAVLEN

Klub 64/128 søger nye medlemmer. Klubblad og disketter sendes rundt. Henv. Gert Winther.
42 863761

Amiga-reaks fra hele verden! Skriv på engelsk, tysk, dansk eller norsk. Ja, også svensk. Skriv til: Knut A. Rostad, Gråte- muen 21, N-0428 Stavanger, Norge. Eller ring.
64 546625

Medlemmer søges til rollespil-klub i Skarhæk. Sænderly- land. Spørg efter Jakob.
74 754425

Codenamne Icarus: Jeg kan ikke klare den russiske ubåd. Hvad skal man gøre?
75 158636

Conquest of Camelot: Jeg behøver hjælp for at kunne forbi testen inde i Gaza?
75 158636

Siddet du fast i et spil? Jeg har løsninger, kort og tips til bl.a.: Monkey Island, Lany 1.3, Space Quest 1.3, Lemmings, Man- ac Marzian, Zak McKracken, Indiana Jones III, it came from the Desert 1-2, Loom, Gold Rush, Future Wars, Operation Stealth, Manhunter 1-2, Bards Tale series, Pool of Radiance, Batman, Bloodwych, Shadow of the Beast, Dragons Lair, Space Ace + mange andre fra bl.a. Sierra, Infocom etc. Ring og hør nærmere!
86 106107

Amiga spilleklub søger nye medlemmer. Der vil blive sendt klubmeddelelser ud, spil sælges, mødes og byttes. Er du interesseret, så skriv til: Kim Othman, Vejnsgade 59, 5250 Marlev. Eller ring på tel.
65 955626

Unge programmer søges. Ring og hør nærmere. Man- the efter kl. 17.
97 128463

Hurtig søger nye medlemmer, f.eks. codere og grafikere eller musikere. Henv. Brian.
86 590138

If you love bettes for the Amiga and hate games etc., then contact: Abnormal deformity, P.O. Box 362, 1801 Asken, Norway. My phone is rammer-protected, no illegal software please.

Er du en seriøs Amiga-programmer, som søger en gruppe, så se her! Vi vil beskæftige os med spil, demer mm. Din alder er irrelevant, men husk endelig, at vi elsker absolut W4E. Ring og hør nærmere.
86 112127

Grafikere og musikere søges til ny gruppe (Maniacs). Kode- re og også velkomne. Ingen lønere. Tel.
75 927089

LEGEND OF FAERGHAIL

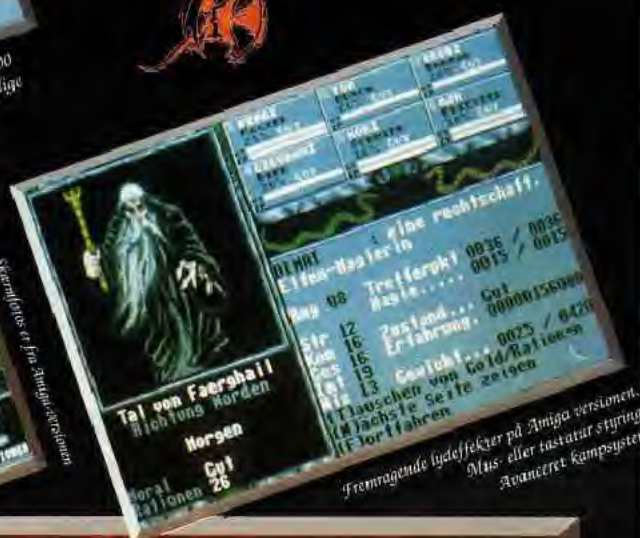
En grim skæbne venter indbyggerne i landet Faerghail. Alferne har solgt deres sjæle til den onde, og dermed sat dem selv i ondskabens tjeneste. Hærgen og plyndren, mord og massekre, alt sammen er hverdagskost for de arme mennesker i Faerghail, men alt håb er ikke tabt. En lille gruppe frivoldskæmpere drager ud på et eventyr, alle med håbet om at redde Faerghail fra evig forbandelse og elendighed samt at få genvundet alfernes sjæle fra helvede.



Hver underjordisk labyrint indeholder forskellig grafik og over 1000 forskellige rum.



Skræmmende er fra underjordens verden



Fremragende lydeffekter på Amiga versionen. Mus- eller tastatur styring. Avanceret kampsystem.



Saml en gruppe frivillige og begiv jer på eventyr gennem 8 underjordiske labyrinter. Uforudsigelige farer og overraskelser samt 80 forskellige uhyrer venter jer i Faerghails molsstrevende verden, hvor alfer og mennesker lever og dør.

Legend Of Faerghail findes til Amiga, PC 3.5" og PC5.25"

Vejl. udsalgspris incl. moms : 299,-

Interactivision postordre : 86-802700

INTERACTIVISION



**Så er vi tilbage med nye og friske PD-programmer,
der giver din Amiga endnu flere kræfter...**

Af Bo Jørgensen

Indhold:
Globulus (spil)
KeyMenu (utility)
Lotto (utility)
TextPlus (Tekstbehandling)
TripleYachtZ (spil)
UltraF-4 (utility)

Det er sommer, og det betyder det en masse fritid. Og med PD-Special skulle der nok være lidt til de lune sommeraftener. Vi har i denne måned den glæde at tilbyde et DANSK program, LOTTO, som en af vore trofaste læsere har lavet. Det er faktisk meget få PD-programmer, som kommer fra læserne. Er det fordi der ikke bliver lavet nogle?

Findes der virkelig ikke nogle kreative programmører rundt omkring i det danske land, som elsker deres Amiga, og som bruger al deres kostbare tid på at lave noget guf, som andre også burde have glæde af?

Jo, selvfølgelig gør der det. Men hvorfor de ikke kommer ud af busken og viser os deres små eller store mesterværker, det er

mig en gåde. Lad dette være en opfordring! Udenlands ser det anderledes ud - heldigvis! De forskellige serier sender hver måned nye disketter på markedet, og jeg vil stadigvæk mene, at uden disse Amiga-freaks, som bruger utrolig meget tid på "dyret", ville Amigaen have ligget i klasse med PC'erne - eller sagt med andre ord: - Det er ikke kun Commodore, soft- og hardware-producenterne og alle de andre kommercielle instanser, der gør Amigaen til det den er, det er også, i meget høj grad endda, de

folk der uden økonomisk gevinst bruger oceaner af tid til at programmere, og derefter lader resultatet indgå i en eller anden Public Domain serie. Tak skal I ha' hvor I end befinder jer i verden!

Globulus (Innerprise).

Dette er demo-versionen af et nyt spil fra Innerprise, GLOBULUS. På trods af at dette "kun" er en demo (der mangler et level eller to) er det et spil helt i top. Globulus kan føres helt tilbage til det gamle spil Q-bert. Spilleren skal

guide en lille sjov fyr rundt i et gangsystem og samle forskellige effekter op (til senere brug!?) - og pas på, det er ikke alle steder, der er lige sikkert at gå. Det er et svært spil. Specielt hvis man ikke er øvede i denne type spil. Men hva' - øvelse gør mester!

KeyMenu (Klowther)

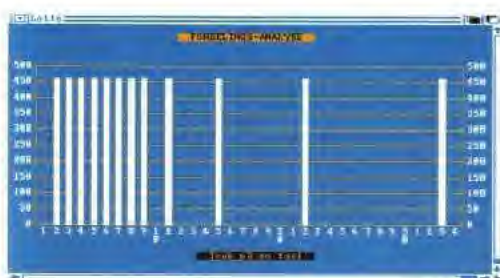
KeyMenu er et alternativ til Intuition-metoden - menuvalg via tastaturet. Intuition gør det muligt med højre Amiga- og ALT-tasten samt med piletasten at flytte pilen rundt på skærmen. Det er dog en meget besværlig måde at vælge programme på. Med KeyMenu er det meget lettere. Tryk en gang på venstre ALT-tast, og det aktive vindue (menubjælken) vil komme frem. Derefter kan man bevæge pilen rundt på de



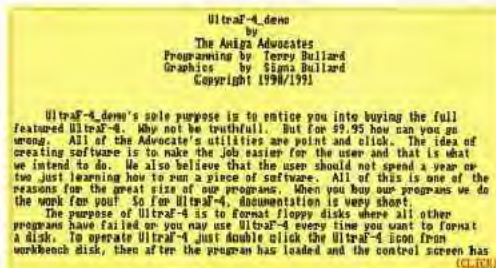
Text Plus



Ultra F-4



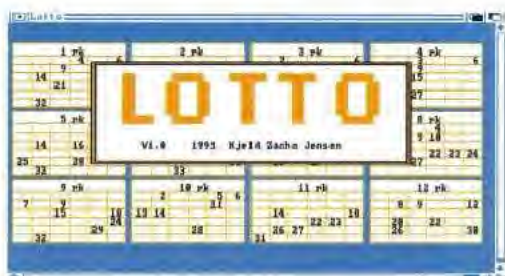
Lotto



Ultra F-4



Lotto



Lotto

forskellige iconer og vælge med RETURN.

KeyMenu kræver, at den tilhørende doc. læses. Det er ikke et program man lige kan starte og bruge første gang, man ser det.

Lotto (Kjeld Zacko Jensen)
Mon ikke alle har lyst til at vinde en million (eller to). En af vejene til millionen kan være lotto. Der er nu flere end et halvt hundrede hel-dige, og det kan jo være at DU bliver den næste. En genvej til denne lyksalighed kan være igennem programmet LOTTO. Dette DAN-SKE PD-program er skrevet i Co-mal og derefter kompileret. Lotto er et yderst brugervenligt pro-gram (uden mus) og om det giver brugeren den attraktive million skal være usagt. Men det er et godt program med mange funkti-

oner. Det kan lave lotto-rækker, gemme rækker på disketter eller harddisk, hente rækker fra disk/harddisk, gevinstkontrol, kontrol af rækker, udskrift på skærm/printer (ikke på datatips-kuponer), grafisk oversigt over tegnfordelingen samt mulighed for at rette i de forskellige rækker. Jeg er helt sikker på, at vi her har et program, som mange vil kunne bruge. Det er et godt pro-gram, og det er tydeligt, at der ligger mange timer bag. Det er skre-vet i Amiga Comal, og da det jo som før omtalt er kompileret kan det køre på alle maskiner, også uden Comal sproget. For at det kunne være på disketten, har det været en tur igennem Power-Packer. Tak til Kjeld Z. Jensen, jeg skal se til, at du får et eller andet fra "lageret".

TextPlus (Martin Steppeler)
Tekstbehandling er efterhånden noget, alle kender til, og et er sik-kert, - om få år vil det blive obliga-torisk at "lære tekstbehandling" i skolerne. TextPlus er et lille tekstbehand-lingsprogram som dog har mange muligheder. TextPlus er traditio-nelt opbygget, og jeg vil derfor ikke komme nærmere ind på hvordan programmet fungerer. **TripleYactZ** (S.lancee)
Hvem kender ikke spillet Yatz. Nu er der også en Amiga-version, TripleYactZ. TYZ er i princippet identisk med det gammelkendte spil Yatz. Men på et punkt adskiller TYZ sig fra det originale, nemlig hvad angår points.

UltraF-4 (Terry Bullard)
UltraF-4 er en demo af et disk-for-materingsprogram. Det specielle ved dette program er at det kan formatere disketter, som ellers ikke kan formateres. Det er "kun" en demo og mange af de forskellige muligheder, som programmet ellers lover, er slået fra. Men til trods for dette ser det ud til at være et lovende produkt. **Alt for denne gang**
Det var alt for denne gang. Jeg håber, at vi i fremtiden vil se flere danske programmer i PD-Special, det er ligesom lidt sjovere når pro-grammet kommer fra Uggeløse eller Hvide Sande og ikke, som det normalt er tilfældet, fra USA, England eller Tyskland.

Kun for begyndere:

Velkommen til Amigaens verden!

Har du lige købt en Amiga? Eller er du bare på 'bar bund', når du vil mere end at spille? Denne artikel er skrevet specielt til dig, der skal til at bruge Amigaen for første gang.

Af Lene Richter

Illustration af Elisabeth Thoft

Kan du designe en bil i 4096 farver med en mus - mens du ajourfører et arkiv og spiller Mozart ???

- med amiga kan du!!!!

Det lyder flot. Og det KAN lade sig gøre... Men er det disse forventninger man har, når man transporterer sin nye Amiga 500 hjem, bør man nok indstille sig på, at det kræver en indsats. Enten en velspækket tegnebog eller en hjerne i stil med Einsteins. De færreste har nogle af delene, og kan der for have glæde af at læse videre her.

ned og hygge sig med disse, indtil de er slidt op, joysticket går i stykker eller man er blevet træt af dem. Herefter kan man købe nogle flere og fortsætte (en Amiga-ejer ville ikke drømme om at øde penge på piratkopier, der sandsynligvis er fyldte med virus og med til at nedbryde markedet, således at de næste spil bliver endnu dyrere...)

- 2) Købe nogle færdige programmer - f.eks. tegneprogrammer. Forsøge at komme igennem manualen og derefter hygge sig med disse, indtil man er blevet

hjælper én over problemerne. Har man en god økonomi (stadigvæk), og kan man finde sig i et sådant afhængighedsforhold, er det naturligvis en udmærket løsning.

- 3) Man kan sætte sig for at finde ud af, hvad man kan med den 'rå' Amiga.

Det vil i de fleste tilfælde sige selve Amigaen, en mus, en Workbench diskette og en Extras diskette. Der er faktisk en hel del man kan udrette uden nogen form for ekstraudstyr.

Punkt 1) og punkt 2) behøver ikke nogen yderligere uddybning. Vi kan der for straks kaste os over punkt 3).

Vi starter amigaen op

Når du har fået stillet din Amiga op - tilsluttet kablet således som manualen beskriver, tilsluttet enten en monitor eller en TV-skærm samt tændt for strømmen, ser du blot et billede af en diskette.

For at kunne komme videre skal Workbench disketten sættes i diskettedrevet. Her er nemlig alle de programmer, Workbench skal bruge for at fungere, og før de er læst ind i hukommelsen, reagerer den ikke på noget som helst. Hele diskette-operativsystemet (DOS) er således på Workbench disketten (Workbench).

Det første man bør gøre er derfor at lave en kopi af Workbench, og udelukkende bruge den, når man arbejder med sin Amiga. Det ville være fatalt, hvis den originale Workbench blev ødelagt ved et uheld...

Nogle af programmerne på Workbench har ikoner, og kan startes ved at klikke på dem med musen. Andre af programmerne har ingen ikoner og kan kun startes gennem CLI (command line interface) eller SHELL - læs herom senere.

Workbench-disketten er FYLDT. Der er ikke plads til at gemme noget som helst på denne diskette. Vil man lave noget selv og gemme det, bør man derfor 'møblere om' således, at man har en diskette til at bruge, der er egnet til netop dét, man vil arbejde med.

Extras disketten kan kun bruges efter Workbench-programmerne er læst ind. Også denne bør kopieres, og også denne er fyldt. Alle detaljer vedrørende kopiering, åbning og lukning af vinduer og skuffer, formatering og lignende, vil jeg ikke komme ind på her. Det er beskrevet udmærket i manualen. Ligeledes vil jeg heller ikke opremse programmerne på de to disketter. Denne liste er bagest i det hæfte, der omtaler Extras1,3.

Jeg vil derimod gå lidt i dybden med brug af AmigaDOS, Amiga-



En Amiga - hvad nu?

Er man i den hejdløse situation at have fået en Amiga inden for sin dør, kan man gøre tre ting:

- 1) Brugte resten (!?) af sine penge på nogle dyre spil, sætte sig

træt af det. Eller indtil man støder på noget, hvor man kunne tænke sig, at programmet virkede på en anden måde eller kunne noget mere. Som bod på dette kan man købe én eller anden form for ekstraudstyr, der umiddelbart



Basic og tilslutning af printere, da disse tre emner alle har et praktisk anvendelsesområde og er nødvendige, hvis vi skal nærme os det mål, overskriften skitserede.

Brug af AmigaBASIC

På Extras disketten findes et program, der hedder AmigaBASIC.

Dette er en BASIC fortolker til Amigaen, og du kan altså umiddelbart programmere i dette højniveau-sprog. Det kan være nyttigt at lave én eller flere disketter udelukkende til BASIC-programmer. Det gøres ved simpelt hen at formatere en diskette og kopiere AmigaBASIC over herpå. Åbnes AmigaBASIC-ikonet vises to vinduer. Et output og et list vindue. List vinduet bruges til at skrive selve programmet i, mens output vinduet (som navnet siger) viser programmets 'produkt'. Et BASIC program kan gemmes i ASCII format. Og er dette tilfældet, kan programmet læses eller editeres via CLI/SHELL på samme måde som tekstfiler. Mere om AmigaBASIC i senere artikler.

Ekstraudstyr

Noget af det første, det kan være rart at have som ekstraudstyr til sin Amiga, er en printer. Der findes mange på markedet, der kan anvendes - både farveprintere og sort/hvid printere. Jeg vil ikke fremhæve nogle bestemte mærker her, men udelukkende komme med nogle tips til installationen af sin printer. Du kan evt. læse printer-testen i DNC nr. 6/91. Det er nødvendigt med et program for udveksling af data fra Amigaen til printeren. På Workbench 1.3 og på Extras 1.3 er der flere sådanne programmer. Følger man vejledningen i manualen om, hvorledes man anvender og kopierer disse, får man hurtigt problemer. Man skal nemlig på forhånd vide, at man IKKE kan kopiere NOGET SOM HELST over på sin Workbench uden først at have slettet noget andet - og det er altså ret irriterende at have foretaget flere disketteskift m.m. for at ende op med systemmeddelelsen:

Workbench 1.3 is full... (Dette gælder

løvrigt alt andet sjovt man kan foretage sig, som er beskrevet i manualen).

Man bør derfor gøre, som nævnt i anvisningerne til 'barbering' af Workbench - slette de printernavne, man ikke skal bruge.

Findes det program, der skal anvendes til den printer man har, på Extras-disketten, skal det kopieres over på den Workbench, man bruger. Det gøres nemmest ved at starte SHELL eller CLI og så taste:

copy from Extras1.3/Devs/Printers/Navn-påprinter to Workbench/Devs/Printers

Man skal herefter foretage nogle få disketteskift, og sagen er i orden. Det eneste man nu behøver er, at sætte præferencer, change printer til den type printer og papir, man anvender.

Papirtype 'Custom' og papir-størrelse/linjeantal '60' passer i de fleste tilfælde.

Øvrigt nyttigt ekstraudstyr

Man vil hurtigt finde det irriterende at skulle skifte diskette hele tiden, når man foretager kopieringer eller skriver til en anden disk.

Noget af dette irritationsmoment kan afhjælpes ved at bruge RAM: enheden som et ekstra diskdrev; men problemet kan også klares ved at udvide sit 'an-læg' med et eksternt diskdrev. Disse kan fås for omkring 1000 kr, og jeg tror aldrig man vil fortryde denne investering.

Til slut vil jeg råde dig til at stille din Amiga op et sted, hvor der er god bordplads. Du vil nemlig lynhurtigt finde dig selv omgivet af manualer, bøger, blade med artikler og andet godt. Og der skulle også helst være plads til selve Amigaen.

Vi har nu foretaget de første skridt i retning af at 'designere en bil, ajourføre et arkiv og høre Mozart'; men der er lang vej endnu - og hvem ved? Måske finder du på noget helt fjerde at bruge din Amiga til. Mulighederne er mange.

(Følg med i næste måned, hvor vi kigger lidt på brugen af såkaldte sekventielle filer, ideelle til lagring af data.)



MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder: Beboers DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BORS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRIT - FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refunderet brevsens pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen når du selv ønsker det.

Vi har noget til dig og din Commodore!

JA!

Jeg vil godt benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkurset:

- ☐ Maskinkodeprogrammering på AMIGA Kr. 128,- pr. brev
- ☐ C-programmering Kr. 128,- pr. brev
- ☐ Diskette med programeksempler Kr. 72,- pr. disk (kom ved bestilling af kursus)
- ☐ C-64 maskinkode programmering Kr. 98,- pr. brev

Jeg betaler mit første brev således:

- ☐ Forudbetaling vedlagt på check
- ☐ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44
- ☐ Efterkrav: Betallet betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 28,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

309

Sendes ufranket!

DataSkolen betaler porto!

DATASKOLEN

Postboks 62, Nordengen 18
2980 Kokkedal



49 18 00 77

EUROPA MØDES



DNC's udsendte medarbejder beretter fra dette års "European Computer Trade Show" i London.

Af Søren Bang Hansen

Den årlige ECTS-messe er på rekordtid blevet en vigtig tilbagevende begivenhed i den europæiske computerbranche. Her mødes repræsentanter fra softwarehuse og hardwarefirmaer med computerpressen for at udveksle erfaringer og handelsaftaler i en rolig og uformel atmosfære.

På dette show er der nemlig ingen larmende video-skærme, ingen prangende stande, og ingen gratis arcademaskiner, hvor horder af nysgerrige spillere kæmper om at komme til. For i modsætning til f.eks. CES-showet er denne messe "trade only" - private har ingen adgang. Og dog: Denne artikel skulle gerne gøre det ud for DIT personlige adgangskort, så også du kan få et indblik i, hvad der sker bag de lukkede døre, og hvor branchen bevæger sig hen i øjeblikket. Er du klar? Okay, lad os så gå indenfor...

"Europæisering"

Som i de to foregående år er det "Business Design Centre", der danner rammen om showet. Vi ankommer i taxa, og får straks øje på det store sammenrend af jakkesæt, der har taget opstilling ved indgangen til den elegante bygning. Selvom private var forment adgang, blev messen besøgt af ca. 4000 mennesker,

så kødannelser var uundgåelige.

Altså stiller vi os pænt til at vente, mens et par bevæbnede betjente med skrantende walkie-talkier ihærdigt forsøger at håndhæve en vis køkultur. Det er svært, for de fleste har booket

15, og vores kontaktperson hedder Betty Jaeger. Betty er PR-chef for UBI Soft - det franske softwarehus, der sidst har gjort sig positivt bemærket med titler som B.A.T. og Pro Tennis Tour 2. Det næste, der kommer til Amigaen



Det fashionable "Business Design Centre" i London, der hvert år danner rammen om den europæiske computer-messe.

helé dagen op med møde-aftaler, og man vil jo nødigt blive forsinket allerede fra morgenstunden... Endelig er det blevet vores tur, og forsynet med presse-skilt bliver vi lukket ind i den store udstillingshal, der allerede syder af aktivitet.

En halv time senere end planlagt møder vi op til dagens første aftale (alle andre er også forsinkede, viser det sig, så det gør ikke så meget). Stedet er stand nr. D-

fra den kant, er Music Master - et meget avanceret musikprogram, der har fået glimrende anmeldelser i den franske presse.

Loriciel er et andet fransk foretagende, der netop er begyndt at distribuere sine spil i Danmark. Vi har allerede testet det fabelagtigt flotte Panza Kick Boxing, og der er mere på vej! Hold øje med Disc (frisbee simulation), Builderland (arcade adventure) og Booly (puzzle spil). Disse spil er mindst

lige så gode som Panza, forsikrer Emmanuelle Kreuz. Men hun er jo også eksportchef hos Loriciel, så gem hellere sparepengene til vores (mere objektive) test-team har set på sagerne...

Der var i det hele taget flere "ikke-engelske" softwarehuse på dette års show end nogensinde før - et tydeligt vidnesbyrd om, at branchen bliver stadig mere "europæisk". Den tid er forbi, hvor England og USA havde monopol på markedet. Tyskland er godt med (Rainbow Arts, Magic Bytes, Demonware), men endnu stærkere står Frankrig, der efterhånden haler hastigt ind på Englands førerstatus. Og den franske forbindelse rækker langt videre end UBI Soft, Loriciel og Infogrames. Engelske Palace er blevet til franske Palace - firmaet er blevet opkøbt af den franske gigant Leisure Holding. Og de sørgelige rester af Activision, som mange troede død og begravet, er blevet overtaget af The Disc Company, der såmænd holder til i byernes by, Paris. Det betyder i første omgang, at ellers aflyste titler som R-Type II (shoot'em-up), Beast Busters (OpWolf-blaster) og Hunter (3D vektorspil) alligevel kommer til at se dagens lys - made in France!

Men hvor bliver Danmark af? Hvornår begynder danske softwarehuse at gøre sig gældende på det internationale marked? Distributører som SuperSoft og

Sofiech var selvfølgelig mødt op på showet, men derudover var det småt med den danske deltagelse. Ganske vist løb vi ind i et par repræsentanter fra Interactivision, der til daglig holder til i Silkeborg, men de var meget hemmelighedsfulde. De lovede dog, at der var spændende ting i vente... Vi håber det bedste, og vender tilbage med flere oplysninger, så snart vi får dem!

Licenser, licenser...

En anden klar trend på dette års ECTS-messe er, at licenserne er mere populære end nogensinde. Softwarehusene falder simpelt hen over hinanden i den hårde kamp om rettighederne til at lave spil ud af kendte film og arcade-maskiner.

U.S. Gold, der traditionen tro tegnede sig for showets største og mest iøjnefaldende stand, er gået så langt som til at udgive et spil over den fjerde Indiana Jones film - på trods af, at der efter alt at dømme slet ikke kommer nogen film! Så i mangel af bedre bygger "Indiana Jones & the Fate of Atlantis" på en tegneserie, der igen bygger på en drejebog, som angiveligt er skrevet af Spielberg selv. Filmen er strandet på, at Harrison Ford ikke ønsker at medvirke i flere Indy-film. Men det kan jo være han ændrer mening, når han ser dette actionspil, der er programmeret i samarbejde med Lucasfilm. Lucasfilm er iøvrigt allerede i fuld gang med fortsættelsen til Secret of Monkey Island - 2'eren ventes ude omkring juletid!

Ocean er heller ikke ligefrem kendt for at holde sig tilbage i licens-ræset, og hvis jeg siger Robocop 3 og Terminator 2, ved du sikkert hvad jeg mener... Af mindre kendte Ocean-licenser skal nævnes Hudson Hawk, der bygger på en thriller med Bruce Willis i hovedrollen. Og Hook, som bygger på en moderne film-

udgave af den klassiske historie om Peter Pan. Med Spielberg som instruktør og Julia Roberts, Robin Williams og Dustin Hoffman på rollelisten, kan filmen kun blive en mega-succes. Gid det samme kunne siges om spillet!

Mirrorsoft holder sig heller ikke

kan nævnes: Pitfighter (ultra-voldeligt banke-spil), Race Drivin' (den officielle fortsættelse til Hard Drivin') og Ramparts (strategisk action). Vent dog ikke at se nogle af disse spil før op mod jul.

U.S. Gold har også et par arcade-licenser i ærmet, nemlig Alien Storm (shoot'em-up) og Mercs



Hyggelig snak i Domarks suite, hvortil kun folk med særlig invitation fik adgang. Bemærk den traditionelle blanding af slipseklædte forretningsmænd og langhårede programører...

tilbage, hvad filmlicenserangår. Hvad siger du til Turtles 2 og Aliens 3?...

... Og atter licenser!

Men biograf-lærredet er som bekendt ikke ene-leverandør af licenser. Mange licens-spil starter i arcadehallernes blinkende tussmørke...

Domark har i de sidste par år slået sig op på at konvertere Tengens arcademaskiner (APB, Klax, Robot Monsters...), men de er nu nået til det punkt, hvor der snart ikke er mere tilbage at konvertere. Og hvad gør man så? Jo, man køber da bare rettighederne til nogle af Taitos arcademaskiner i stedet! Det første spil i Domarks Taito-serie er Invaders '91 (Space Invaders i nye klæder). Af kommende Tengen-konverteringer

(mere shoot'em-up).

Selv Elite, der ellers ikke har ladet høre fra sig meget længe, er pludselig hoppet på coin-op vognen med: Caveman Ninja (beat'em-up), Last Battle (mere beat'em-up), Edward Randy (endnu mere beat'em-up) og Suzaka GP (racerspil). Du kan naturligvis læse meget mere om alle disse licens-spil i "Games Preview" og "Gameplay", efterhånden som de bliver mere aktuelle.

Det eneste softwarehus, der konsekvent har nægtet at deltage i ræset om de hotteste licenser, er System 3. Direktøren, Mark Cale, mener at licenserne er en direkte trussel mod spilindustrien, fordi de koster softwarehusene en formue og hæmmer nytænkning og originalitet i spillene. Hvis man skal være lidt grov, kunne man spørge, om det da er et udtryk for originalitet og nytænkning at udgive det ene "Last Ninja 1/2/3/Remix" efter det andet... Men selvfølgelig skal man ikke være grov, så den bemærkning glemmer vi.

Billige spil

"Spillene er for dyre!", "Tror softwarehusene vi er millionærer?", "Er der noget at sige til, at vi kopierer?"... Du har hørt det igen og igen - i hvert fald hvis du følger med i Mailbox. Utilfredsheden over de høje spilpriser kender tilsyneladende ingen grænser. Og her er vi nået til showets tredje trend: Budget spil! (Service til sløve læsere: De to første trends var 1. Branchens "europæisering" og 2. licens-feberen).

Spil-markedet er meget pris-

følsomt, fordi en stor del af forbrugerne er børn med et meget begrænset budget. Det er der stadig flere softwarehuse, der får øjnene op for. Mastertronic, Kixx, Codemasters, Alternative, Hit Squad, Encore, Star Performers, 16 Blitz... Ethvert softwarehus med respekt for sig selv skal efterhånden have sin egen budget-label!

Og på dette års trade-show benyttede Domark lejligheden til at annoncere endnu en budget-label: Respray. Under dette navn vil Domark gen-udgive en række Amiga-titler til omkring 150 kr. De første spil kommer allerede om et par måneder. Det drejer sig om: Xybots, Dragon Spirit, Klax, Robot Monsters og Cyberball.

Gremlin lancerede mandskenden også en ny budget-label på showet. De kalder den GBH, og de første spil der bliver genudgivet under GBH-navnet er: Supercars, Footballer of the Year, Impossible, Venus the Fly Trap, Ultimate Golf og Combo Racer. Også her kommer prisen til at ligge på godt 150 kr for Amigaens vedkommende, mens C64-ejerne kun behøver at slippe 60-70 kr. Hold øje med vores UPDATE-spalte!

Konsoller og computere

Der har været skrevet et talt meget om, at konsollerne ville trænge computerne helt ud af markedet: "Fremtiden tilhører Nintendo", mente mange. Fornemmelsen efter årets trade-show er, at computer-folket kan ånde lettet op. Krigen mellem



Denne herre, fra firmaet "Division Virtual Reality", tiltrak sig megen opmærksomhed. Her demonstrerer han, hvor dum man ser ud, når man dyrker fremtidens underholdning...

computere og konsoller er afløst af noget, der bedst kan betegnes som fredelig sameksistens. Langt de fleste softwarehuse har



Infogrames kunne som det første softwarehus præsentere et færdigt CDTV-spil, nemlig Sim City. Pigen til højre hedder Christelle og er PR-chef i det franske foretagende.



Spilredaktøren på besøg hos System 3, hvis stand bar præg af, at firmaet netop har udgivet tredje afsnit i evighedsserien om den "næst-næst-næst-sidste Ninja"...

så småt vænnet sig til at udvikle til BADE computere og konsoller. Indtil videre sker det som regel på den måde, at computer-versionerne bliver lavet først, og dernæst senere konverteret til diverse konsoller. Markedet for konsol-spil er lukrativt, fordi der ikke er nogen piratkopiering, og når softwarehusene tjener flere penge, kommer det i sidste ende også computerejerne til gode.

Desuden bliver grænsen mellem konsol og computer jo stadig mere udvisket. Det er en offentlig hemmelighed, at Commodores C64 GS konsol er blevet et megaflop i England, men det ventes ikke at få nogen større indflydelse på cartridge-revolutionen (se artikel i DNC nr. 3). Samtidig har Commodore nemlig sat deres båndstation, den navnkundige "datasette", ud af produktion. Det betyder, at C64-markedet i stigende grad vil koncentrere sig om cartridge- og disk-spil, og eftersom en 64'er med disk-drev er uforholdsmæssig dyr i forhold til en Amiga, er cartridge stadig det mest realistiske bud på fremtidens lagermedie. Og ikke kun til 64'eren! Der er allerede forlyden-der om, at cartridgespil til Amiga-en dukker op inden årets udgang. Watch this space!

PC-spil

Og så er vi nået til trend nummer 5: Der er et boom i salget af PC-spil! Den gamle kontor-maskine er godt på vej til at blive markedets foretrukne legetøj. Dette bekræftes af de danske spildistributører, der længe har kunnet notere en kraftig stigning i salget af PC-spil. Ifølge Sofiech har PC'eren allerede overhalet 64'eren på dette område - og nu haler den ind på Amigaen.

For Amiga-ejerne betyder dette, at stadigt flere spil i første omgang bliver udviklet til PC'eren

for senere at blive konverteret til Amigaen (men aldrig 64'eren - dertil er spillene for store og avancerede). Denne praksis er allerede vidt udbredt, især blandt de softwarehuse, der har rødder i USA, hvor PC'eren længe har været den foretrukne spillemaskine. Og der er faktisk en del hotte PC-konverteringer på vej...

Wing Commander, der vakte stor opsigt på PC'eren på grund af den realistiske grafik, udkommer til Amigaen i oktober. Det er Mindscape, der står bag konverteringen, og vi må så bare håbe, at de også vælger at konvertere andre PC-hits såsom de nyeste afsnit i Ultima-sagaen og Wing Commander II.

Electronic Arts er et andet firma, der næsten konsekvent udvikler spillene på PC'eren og først senere (desværre ofte MEGET senere!) konverterer dem til Amigaen. På showet præsenterede de bl.a. Chuck Yeager's Air Combat - en ny simulator med den kendte test-pilot i hovedrollen. Og så er der selvfølgelig Birds of Prey - den enormt forsinkede flysimulator, som vi forhåbentlig meget snart får lov at anmelde!

CDTV

Commodore var selvfølgelig også med på showet, men ikke fordi de havde noget nyt at præsentere. De var der nærmest mest for selskabelighedens skyld, som en repræsentant for Commodore udtalte det.

Så var der mere interessant på Infogrames' stand. Her var nemlig opstillet en CDTV, der kørte en færdig version af Sim City. Der er lavet en del ændringer i forhold til Amiga-versionen. For det første er styresystemet naturligvis blevet tilpasset CDTV's styre-enhed, der jo på mange måder er anderledes end Amigaens mus. Lyden er også blevet kraftigt forbedret, og grafikken fungerer i to planer, idet man kan zoomer ind på kortet over byen. Alt i alt var jeg imponeret - også lige så meget fordi Infogrames rent faktisk har taget springet og produceret et spil til en maskine, der end ikke er på markedet endnu.

Der var stærkt delte meninger om CDTV'en på showet. Mange amerikanske firmaer som f.eks. Accolade var dybt skeptiske, og pegede på, at markedet stadig er "grumset" pga. de mange konkurrerende CD-standarder, og at Commodore næppe har ressourcer til at klare sig i konkurrencen mod japanske mastodont-firmaer som Sony og Hitachi.

Faktum er i hvert fald, at CDTV'en ikke kommer nogen vegne uden software-support, så vi må håbe at flere firmaer følger Infogrames' eksempel, og at de skeptiske røster forstummer, når

maskinen rent faktisk kommer på gaden.

En ting, der i hvert fald taler til CDTV'ens fordel, er at Commodore allerede fra starten vil markedsføre eksterne CD-drev til de eksisterende Amigaer, der på den måde kan gøres CDTV-kompatible. Prisen ventes at blive 599 engelske pund.

En spilbranche

Når man år efter år har haft lejlighed til at deltage i diverse computermesser og tale med folk fra branchen, er det altid fristende at lede efter generelle udviklingstendenser og drage en masse konklusioner. Og det er da også, hvad jeg har gjort i denne artikel. Men det skal understreges, at alle disse "trends" skal tages med et gran salt. Der findes i virkeligheden ikke nogen entydige konklusioner. Alle landene er forskellige, og forskellige tendenser trækker i modsatte retninger.

Men man kan med sikkerhed notere, at computerbranchen

med årene er blevet stadig mere "moden" og etableret. Faktisk minder den mere om mere om pladeindustrien. De store firmaer er blevet mere velfunderede, men samtidig er det blevet sværere for små, nye firmaer at trænge ind på markedet. Sofiech's Henrik Sonne går så langt som til at sige, at han næppe ville have turdet starte sit to år gamle firma i dag...

En anden sikker konklusion, og måske i virkeligheden den vigtigste af alle, er at man nu roligt kan sætte et stort lighedstegn mellem hjemmecomputerbranchen og spilbranchen. Det europæiske trade show er ikke nogen spilmesse, men alligevel var der stort set ikke andet at se end spil, spil og atter spil. (Det skulle da lige være joysticks!)

Super-seriøse Hi-Soft, der er kendt for diverse avancerede programmerings-sprog, kunne på dette show præsentere deres nyeste udgivelse - en flysimulator!



Bedre end politiet tillader? Udenfor show-bygningen blev vi antastet af denne befjent, der efter en hurtig gennemlæsning måtte konkludere, at vore medbragte eksemplarer af DNC er af så høj kvalitet, at det er konkurrence-forvridende i forhold til de andre blade i Europa. Sagen kører i øjeblikket i EF-parlamentet...

Fire esser til AMIGA

INTERSPREAD

InterSpread:
Bygget over et avanceret bruger-
interface indholdende bl.a. bred
vifte af matematiske/økonomiske
funktioner, præsenterings grafik,
et unit makro sprog og et væld
af andre avancerede funktioner.
Løsninger til alle komplekse
regnearks problemer på Amiga'en
findes alle i InterSpread.

INTERSOUND

InterSound:
Med en helt ny generation af lyd-
behandlings software, giver Inter-
Sound brugeren ubegænset kontrol
over soundsamples og lydbølger.
Funktionerne inkluderer bl.a. frihånd
editing af lyddata, 15 forskellige
special effects, op til 8 soundsamples i
hukommelsen på én gang, AM og FM
modulation af lyddata og meget mere.

INTERBASE

InterBase:
Som en pioner i den nyeste bølge
af database teknologi, giver InterBase
brugeren hurtigt styrke og ydelev i en
nemt tilgængeligt brugerflade.
Inkluderer bl.a. grafik-behandling,
udvidet kontrol over skærm design,
og udskrift, statistiske informationer,
og adgangsbeskyttelse.
Kan desuden bryllede med InterWord.

INTERWORD

InterWord:
Igen anden Amiga tekstbehandling
giver brugeren så mange muligheder:
index generering, saltetik funktioner,
imponerende stavetjek funktioner, gar-
vifte af andre praktiske funktioner for
InterWord til DEN tekstbehandling for
både begyndere og professionelle
brugere. Kan desuden bryllede
med InterBase.

Advanced software
technology for the
Amiga computer...

Producent:

INTERACTIVISION

Hovedgaardsvej 4 - 8600 Silkeborg - Tel. 86-802700 - Fax. 86-800692

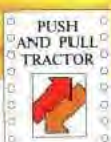
FLEMMING STEFFENSEN

CARL JENSENS VEJ 13

8260 UDBY J.

star 

ComputerPrinteren

**The
new
multi-
talent
LC-200****Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig**

- NLQ, draft og HS-draft udskrifts-kvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *italics*
- Bundfødningsfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard
Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder,

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.

